Chapitre IV : De l'importance des apparences

Les parties "Noms, prénoms et particules", "Citations et récompenses" *et* "L'art de l'héraldique et du blasonnement", *écrites en bleu, sont le fruit du travail de Geronimo.*

L'habit fait le moine

Le trait d'union entre toutes les Cours de Théah, c'est la mode. Elle revêt une inexprimable importance aux yeux des courtisans, hommes comme femmes. Nous ne pouvons décrire en entier la mode de la Renaissance (il existe d'ailleurs de nombreux traités sur ce sujet et même des sites web spécialisés), mais voici quelques pistes.

La mode est née de l'élévation des marchands. Ces "nouveaux riches" de la "classe moyenne" voulurent bien entendu imiter l'opulence des nobles en dépensant beaucoup en vêtements de luxe à leur imitation. Voyant cela, les nobles se firent créer de nouvelles toilettes, que les marchands imitèrent aussitôt – et ainsi de suite, les enchères se poursuivant jusqu'à nos jours. Souvent, les marchands peuvent même s'offrir mieux que les nobles, ce qui oblige à une certaine retenue sous peine de voir les nobles les plus pauvres ne plus pouvoir suivre le rythme !

L'autre raison d'être de la mode est d'écarter les importuns de la cour. Les habits, surtout de luxe, sont bien sûr faits sur mesure et très chers ; les broderies et la dentelle surtout, prennent des heures sur le moindre effet. Du coup, si les riches changent souvent de tenues, seuls leurs égaux peuvent les imiter, et ils l'ont bien compris. Ainsi les classes supérieures gardent-elles à distance ceux qui ne peuvent se permettre un tel train de vie.

En général, le ton est donné par le souverain et ce qu'il choisit de porter. Les femmes s'inspirent bien sûr de la reine et les gentilshommes, du Roi. Il arrive cependant que des gens très doués puissent lancer eux-mêmes de nouvelles modes, soit en conseillant le Roi, soit en étant personnellement très élégants. Les princes et princesses de sang sont très portés sur ce genre de sport. Leur jeunesse leur est un atout et, en même temps, ils n'ont pas à craindre l'ire du souverain.

Comment, donc, doit-on s'habiller pour la cour, et à quel prix ? Il n'y a hélas pas de tenues toutes prêtes, vous vous en doutez. Seuls les habits de corps (sous-vêtements, chemises, bas) font l'objet d'une certaine standardisation, au point que les chemises sont même parfois unisexes, les dames y ajoutant un jupon et un corset. De ce fait, les relents corporels imprègnent les sous-vêtements, mais pas le costume lui-même qui peut se porter plusieurs jours de suite. Le gros d'une garde-robe se compose donc de chemises et jupons à côté des tenues de voyage et de cour, même si ces dames aiment à compliquer un peu les choses.

Quand on veut se faire bien voir, il faut passer à la vitesse supérieure. Une seule tenue ne suffira pas. C'est là que se place la différence entre les nobles établis et les aventuriers. Les premiers ont du temps et de l'argent à perdre chez le tailleur, de façon à avoir des habits sur mesure ; les seconds ne restent que rarement assez longtemps en ville pour cela. Ils peuvent se faire faire une ou deux chemises en vitesse, faire repriser les lacérations dans leur veste, mais pas passer quatre heures à se laisser mesurer ni un mois à attendre leur commande.

Pour eux, les tailleurs ont depuis longtemps appris à remettre les habits à la dernière mode. Un peu de dentelle au col, un cintrage à la taille, une nouvelle passementerie leur permettront de ne plus détoner à la cour, rapidement et à peu de frais. Cependant, ce genre de bricolages se repère à cent pas pour un courtisan exercé, et fournit matière à d'interminables médisances.

Si donc vous pouvez vous offrir des habits de qualité, cela peut grandement aider à votre image à la cour. Les meilleurs tailleurs et couturières sont la coqueluche et la chasse gardée des nobles. En termes de règles, pour un prix bien plus élevé que la normale, un habit réalisé par un maître vous donnera un bonus de +1 à +3 aux jets sociaux faits à la cour, tout comme votre Réputation.

Hélas, il faut que chaque élément visible du costume soit de la même qualité, sinon seul le plus bas bonus s'applique. Une dame vêtue d'une robe élégante (bonus de +2) n'aura pas à se soucier de la qualité de ses dessous, mais un gentilhomme en manteau d'apparat (+3) sera ridicule avec des pantalons de cavalier. Par ailleurs, le bonus ne vaut qu'une fois : tout le monde se souviendra en effet de votre tenue, et il serait maladroit de vous montrer deux fois avec. Enfin, si après cela vous vous montrez avec un habit ordinaire (sans bonus), vous subissez un malus égal à votre dernière performance – il est en effet primordial de toujours faire bonne impression, sinon on comprendra que vous n'êtes pas véritablement dans le vent.

Un courtisan qui souhaite suivre la mode doit faire un jet de Panache + Mode. La difficulté ordinaire est de 15, mais elle peut monter si vous êtes resté longtemps éloigné de la cour, si vous voulez entrer dans celle d'un monarque étranger, ou si vous êtes de trop basse condition. Si vous réussissez, vous pouvez refaire ce même test avec un éventuel bonus d'habits (cf. ci-dessus) et l'avantage "Séduisant" pour évaluer votre prestance. Gardez ce score en mémoire tant que vous serez ainsi habillé ; vous aurez un bonus d'un dé de Réputation contre quiconque aura obtenu un score moindre, et sera donc moins bien vêtu. Ceci vaut même pour les duels à l'épée (si vous êtes assez rustre pour en livrer un à la cour) ; cependant, il faut que vous ayez un adversaire à impressionner, vous ne pourrez donc vous en servir pour des jets en solitaire comme lorsque vous crochetez une serrure ou vous exercez au tir à la cible.

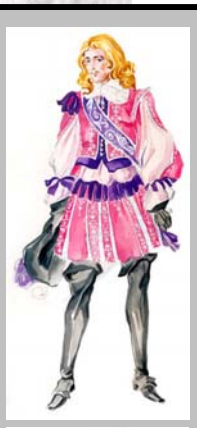
La différence exacte des jets est sans importance. Mettons que Henri obtienne 17 et Jacques 35. Jacques a un bonus pour son élégance visiblement supérieure, mais la différence n'est pas si grande que le public en sera frappé. Un score élevé vous permet simplement de surpasser davantage de gens. Si vous êtes le plus élégant de la salle vous avez un bonus de 2 dés de Réputation, mais si le Roi ou la reine sont là, cela risque de vous embarrasser plus que de vous servir. Vous pouvez user de ce système même hors de la cour, pour savoir qui est le mieux vêtu, mais le bonus ne sert qu'en société.

Vous trouverez ci-dessous les prix de certains vêtements de Théah, en guilders, ainsi que ceux des habits qui donnent un bonus. C'est une liste non exhaustive à prendre à titre d'indication générale. La mode est en effet un bien trop vaste sujet pour cet ebook. Sur Théah aussi, chaque pays a son style, mais qu'une veste soit castilliane ou montaginoise, son prix reste le même. Vous trouverez d'autres articles dans *la Guilde des marchands* page 136.

Hélas, les maîtres tailleurs sont souvent jalousement gardés, et il faudra bien des efforts à votre groupe s'il veut gagner l'accès à certains. Bien des protecteurs préféreraient vous voir épouser leur fille que faire appel à leur tailleur ! Cependant, le meneur de jeu peut offrir à ses joueurs la découverte d'un jeune prodige, à la fois moins cher et plus accessible. On pourrait même faire une campagne de son entrée à la cour sous la protection des PJ, car ses aînés ne verront pas cette intrusion d'un bon œil, et les gens qui s'appuient sur leur talent sont plus à redouter que ceux qui se contentent de leur naissance.

Immédiatement après le prix, il faut penser au temps requis pour la création d'un habit, que nous avons noté ci-dessous en jours. Ce temps peut être diminué d'un tiers pour un coût augmenté de moitié, de sorte que le tailleur mette de côté toutes ses autres commandes et vous fasse passer en priorité. Si un autre veut la même chose du même tailleur, ce dernier pourrait bien jouer à faire monter les enchères.

Certaines dames désirent parfois porter des habits d'homme. Cela ne pose pas de problème particulier puisque tout sera fait sur mesure. Utilisez la table correspondante.



Enfin, n'oubliez pas que lorsqu'un personnage évolue dans une cour étrangère, il subit une pénalité de –2g0 pour représenter sa méconnaissance des habitudes de la nation où il évolue actuellement.

Catégories de prix

Tout d'abord, voici les différents types de vêtements, qui peuvent démultiplier le prix d'un effet :

Voyage : Vêtements simples et résistants. Prisé de la plupart des aventuriers pour leur durabilité.

Standard : Sorte d'habit du dimanche. Sans être de la haute couture, cela permet de se faire bien voir quand on ne travaille pas. Le tissu est banal, rehaussé de dentelles discrètes et de teintures. C'est la tenue ordinaire des aventuriers qui veulent marquer le coup mais ils ne pourront pas passer pour nobles.

De bonne qualité : Niveau minimum pour entrer à la cour. Les tissus sont chers, mais comme le tailleur n'appuie pas trop sur les éléments les plus liés à la mode, ce genre d'habits peut se porter très longtemps sans que cela gêne personne.

Elégant : Suffisamment bien fait pour donner un bonus de +1.

Impressionnant : idem avec +2.

Exquis : idem avec +3.

Tenues de Gentilshommes

Chemise et linge de corps : Les sous-vêtements masculins sont assez simples, mais peuvent se raffiner si la chemise est visible. Le bas du corps est enveloppé de braies ou de chausses, deux sortes de pantalons lacés.

Pantalons : Cette pièce de vêtement est relativement standardisée, même si elle ressemble plus à des jambières qu'à sa version moderne. On les rentre d'ordinaire dans les bottes, sauf bien sûr si la mode est aux chaussures. Certains, dans les Highlands et chez les Vestens, portent des kilts (utilisez la ligne des jupes pour dames).

Veste : Une veste courte surtout prisée par les Vodaccis. On la porte sur une chemise, mais on la retire parfois lorsqu'il fait chaud ou en duel.

Manteau : Sorte de veste longue prisée en Avalon et en Montaigne.

Manteau long : Vêtement plutôt unisexe malgré des styles différents. Les versions de luxe font appel à la fourrure et à des tissus épais. Celles de voyage sont extrêmement épaisses et résistantes.

Chapeau : Autre article commun et unisexe. Il y en a de toutes sortes et on en fait grand usage.

Bottes/chaussures : Les premières sont plutôt masculines et en cuir ; les secondes sont plus formelles et de meilleure facture, et certaines fonctions en Montaigne exigent qu'on en porte.

Table des vêtements pour gentilshommes (coût en guilders/temps de fabrication en jours)

Vêtement	Voyage	Standard	De bonne qualité	Elégant	Impressi-onnant	Exquis
Chemise et linge de corps	1,5g/3	1g/2	2g/4	5g/6	10g/12	20g/18
Pantalons	2,5g/5	1g/4	2g/6	15g/8	20g/16	25g/24
Veste	2g/8	2g/7	3g/9	10g/11	15g/22	20g/33
Manteau	2,5g/10	2,5g/9	3,5g/11	20g/13	35g/26	50g/39
Manteau long	3g/4	1g/3	5g/5	10g/7	15g/14	20g/21
Chapeau	1g/5	1g/4	3g/5	8g/7	12g/14	18g/21
Bottes/chaussures	3g/4	1g/3	2g/5	5g/7	10g/14	15g/21

Tenues de Gentes Dames

Sous chemise/Jupon : Les sous-vêtements féminins de cette époque sont nombreux et variés. Cependant on les traitera par simplicité comme une simple chemise et une jupe quelconque. Les femmes peuvent également porter des pantalons comme les hommes pour garder leurs jambes au chaud. Les versions prévues pour le voyage sont faites de coton épais, et les plus chères ont des bordures en dentelle. Les variétés les plus coûteuses seront faites en soie et autres matériaux raffinés. Même si personne ne va les voir, ils sont plus confortables, et de plus certaines modes osées encouragent à en montrer un petit peu. Quelques vêtements féminins nécessitent des sous-vêtements précis pour garder leur forme. Des arceaux et des tournures sont souvent portés sous les robes pour élargir la jupe ou accentuer les hanches en fonction de la mode. Cependant, par souci de simplicité, ces objets sont considérés comme inclus dans le coût du vêtement.

Corset : Ce sous-vêtement mérite une mention spéciale. Alors qu'il est généralement utilitaire, certaines dames peuvent se permettre d'acheter des versions extrêmement chères. Les courtisanes de Vodacce ne couvrent pas leurs corsets, et la mode s'est parfois étendue à d'autres lieux. Meilleure est la qualité, meilleures sont les baleines et plus longtemps le corset durera et conservera sa silhouette. Les versions les plus chères utilisent également un meilleur rembourrage, les rendant bien plus confortables.

Haut/Jupe & Robe : La robe est restée un objet de mode pendant des années, même si elle n'a jamais été tout à fait identique. Dans certaines cultures une robe n'est pas un seul vêtement, mais est faite et portée comme un haut et une jupe, même si les deux semblent souvent n'être qu'une seule et même pièce. Si l'habit est fait de deux pièces, mais est conçu de manière à ne paraître en être fait que d'une seule, il est encore considéré comme une robe. Cependant, si une seule partie doit être remplacée, alors la tenue compte comme un Haut/Jupe. Certaines modes encouragent à ce que le haut et la jupe aient l'air différents, mais cela n'est généralement le cas que dans les classes les plus basses car cela revient moins cher que de combiner le haut et le bas.

Bottes/Chaussures : Elles ne sont pas différentes de leurs équivalentes masculines, donc utilisez les prix précédents. En général les dames portent des bottes pour leurs travaux et des chaussures dans les occasions formelles.

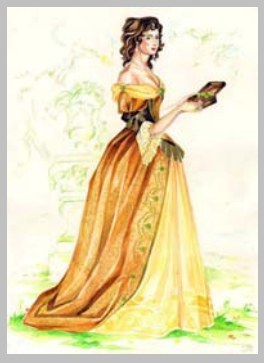


Table des vêtements pour Gentes Dames (coût en guilders/temps de fabrication en jours)

Vêtement	Voyage	Standard	De bonne qualité	Elégant	Impressi-onnant	Exquis
Sous chemise/Jupon	1,5g/3	1g/2	2g/4	5g/6	10g/12	20g/24
Corset	N/A	3g/7	6g/10	12g/12	20g/20	30g/30
Haut/Jupe	1,5g/8	3g/7	5g/9	15g/12	30g/24	40g/36
Robe	2g/10	5g/12	7g/16	20g/18	40g/32	60g/45

Si vous souhaitez qu'un article vestimentaire soit modifié, c'est bien moins coûteux. On soustrait le temps et l'argent nécessaires à la création de votre vêtement actuel, de ceux nécessaires pour un vêtement de la qualité désirée. Vous pouvez améliorer un vêtement d'une seule catégorie à la fois, et une seule fois, sinon la modification est trop évidente. Et le vêtement d'origine doit être en bon état.

Après plusieurs combats, vous pouvez estimer que vos héros ont besoin de faire réparer leurs vêtements. Vous pouvez considérer que tout dommage reçu aura un effet négatif sur leur tenue. Recevoir trois blessures graves nécessitera certainement des réparations importantes. Quiconque est mis hors de combat ou tombe dans l'inconscience devrait penser à investir dans de nouveaux vêtements. Cependant, seules les armes tranchantes ont tendance à endommager les vêtements. Par conséquent, le noble battu jusqu'à l'inconscience par des brigands peut "se reposer" tranquillement, sachant qu'il n'aura généralement pas besoin de se rendre chez son tailleur à son réveil. La plupart des réparations peuvent être faites pour un coût égal à la moitié d'un guilder pour chaque blessure grave que le vêtement a subi. Le MJ a le dernier mot sur la possibilité ou l'impossibilité de réparer un article vestimentaire.

Les Plaisirs de l'éventail

La structure et les caprices de la cour royale sont nombreux, mais certaines affectations de la noblesse ont également été adoptées par la bourgeoisie et continuent de perdurer. L'une d'entre elle est l'utilisation de l'éventail dans des situations sociales qui vous sont détaillées ici.

Histoire de l'éventail

Dans les terres chaudes de Castille, de Vodacce et dans l'Empire du Croissant, les femmes utilisent depuis des siècles les éventails afin de se rafraîchir. Lorsque les corsets et les tissus lourds sont devenus à la mode, les femmes des autres pays en eurent également besoin. Tant et si bien qu'aujourd'hui sur Théah, l'éventail est devenu un accessoire essentiel de la garde robe d'une femme, et a même été adopté par les hommes de certains pays. Ainsi, il n'est pas surprenant que cet instrument banal soit devenu un outil de communication clandestin, mais aussi une arme.

Même avant l'invention des éventails, les habitants des pays chauds utilisaient des feuilles raides ou des articles de vannerie pour s'éventer. Toutefois, ce sont les Croissantins qui fabriquèrent les premiers vrais éventails dans le but de se rafraîchir. Ces premiers articles étaient plutôt des planches en bois laqués avec un manche. Ils firent leur apparition dans le califat de l'Empire du Croissant environ en 210 AV, lorsque la paix entre les tribus amena une nouvelle ère de création artistique et architecturale. Comme tant de choses de l'Empire du Croissant, ils furent fabriqués avec fierté et un grand sens artistique, ce qui en fit des objets très populaires. Toutefois, ils ne commencent à les exporter vers le reste de Théah qu'à

partir de 297 AV, avec la reprise des contacts diplomatiques entre la Castille et l'Empire. Les Croissantins envoyèrent des éventails comme de petits cadeaux de mariage, car c'était devenu une tradition populaire dans leur pays. Ils n'étaient pas préparés à la demande qui s'ensuivit, et furent étonnés que ces objets tout simples et évidents soient inconnus du reste de Théah. Ce marché prit rapidement de l'expansion, en particulier dans les nouvelles républiques de Vodacce et de Castille. Comme le nombre de Croissantins qui vivaient dans ces pays augmentait, la Castille se mit à produire ses propres éventails. Peu après, d'autant que leur construction n'est pas compliquée, la plupart des autres nations firent de même.

Dans les pays plus froids, l'éventail doit encore trouver sa place. Ils furent jugés utiles pour se protéger de la chaleur. Les dames et gentilshommes jugèrent intéressants ces petits ustensiles lorsqu'ils se blottissaient au coin d'un feu de cheminée en hiver afin de se protéger de la chaleur des flammes. Toutefois, leur popularité est également due à leur conception artistique et les nobles exigeaient de posséder les meilleurs éventails. Ils sont ainsi devenus un signe ostentatoire de richesse et de style. Les hommes les adoptèrent à leur tour, toujours pour montrer leur richesse et leur goût artistique, et y apposaient souvent leurs armoiries. Cela leur permis alors de les utiliser pour des enchères ou des jeux en les levant au-dessus de leur tête pour faire monter les enchères ou pour participer à des paris. Dans les combats, il n'était pas rare de les voir utiliser comme un moyen de reconnaissance ou de communication avec les troupes. Les éventails des hommes sont souvent peints avec des sujets plus masculins tels que des chevaux, des batailles, des armes ou les armoiries familiales. Les éventails féminins, quant à eux, représentent plus souvent des fleurs, mais aussi des oiseaux ou des paysages naturels et sont souvent décorés de dentelles.

Toutefois, malgré leur grande popularité dans Théah, le développement ultérieur viendra du Cathay. En 1567, Marcus Paulos (un célèbre explorateur vodacci, et un admirateur de Cristóbal Gallegos) expliqua que s'il ne pouvait entreprendre le Grand Voyage à l'Ouest, il y avait plein de choses à découvrir dans la direction opposée. Il parvint à négocier son accès au Cathay et parcourut ce pays où il vécut de nombreuses aventures pendant une vingtaine d'années. Une de ses dernières péripéties eut lieu en 1585, lorsqu'il réussit à rencontrer la princesse Qui Ling Shan, la plus jeune fille de l'Empereur de l'époque. Comme cadeau, Marcus lui remit un éventail théan, qu'elle trouva très amusant. Les Cathayans avaient utilisé le même outil pendant de nombreuses années mais avait, depuis lors, amélioré sa conception. La princesse montra alors à Marcus un éventail pliant, construit en lattes de bois unies par du papier ou de la soie décorée. Malheureusement, ce fut la seule chose que Marcus fut autorisé à ramener avec lui en Vodacce. Ils lui avaient permis d'entrer au Cathay en tant qu'invité, mais ils voulaient que leurs secrets ne quittent pas leur pays. Les Cathayans lui confisquèrent tout ce qu'il avait recueilli, y compris son journal avant qu'ils ne lui permissent de repartir. Toutefois, ils ne pouvaient pas lui reprendre l'éventail qui était le cadeau d'une princesse royale.

Marcus rentra en Vodacce abattu, ayant laissé derrière lui tous ses trésors et étant incapable de se rappeler tous les détails de ses voyages. Toutefois, le seul cadeau qu'il eut put ramener connu un succès immédiat. Peu de gens crurent ses histoires, mais, par contre, l'artisanat des éventails connu une nouvelle révolution avec l'exemplaire qu'il avait ramené. Les Théans s'accaparèrent ce nouveau système de fabrication et expérimentèrent fébrilement de nouveaux matériaux et configurations. Ils commencèrent par la conception cathayane classique à base de lattes de bois reliées par du papier. Cependant ils remplacèrent rapidement le papier par de la dentelle ou de la soie avec des lattes en métal, en ivoire, en os et même en plumes. Les versions les plus onéreuses se voyaient adjoindre de la marqueterie en écaille de tortue, de la nacre, des perles et même des pierres précieuses. Ces nouveaux types d'éventails s'ouvraient et se fermaient beaucoup plus facilement. Ils n'étaient pas aussi simples à peindre des motifs que sur le bois ou le papier, mais leur construction était devenue beaucoup plus élaborée.

En 1670, c'est la forme d'éventail moderne. Il est encore utilisé pour s'éventer, mais il est aussi à l'origine d'un langage secret qui lui est propre.

Les éventails à travers Théah

Avalon

Les îles Glamour ne sont pas toujours un endroit très chaud, et les éventails ne sont donc pas aussi populaires ici que dans d'autres pays. Toutefois, pendant les jours d'été sans fin introduits par les Sidhes, les éventails pour les dames font un grand retour. En revanche, ce n'est pas le cas pour les Inishs et les Highlanders. Dans les Marches, il neige parfois pendant l'été. Les éventails y sont considérés comme inutiles et efféminés, par les femmes comme par les hommes. Les Inishs ont une attitude similaire à celle des Highlanders, et (comme d'habitude) ont ajouté leur propre digression. Ainsi, les jennys inishs, soucieuses de singer les classes supérieures, ont pris l'habitude de les utiliser avec un grand enthousiasme (et un peu de sarcasme). C'est devenu tellement courant que, pour un Inish, un éventail est un accessoire indécent pour une femme de bonne éducation.

Castille

Les Castillians, qu'ils soient hommes ou femmes, ne peuvent se passer de leur éventail. Les étés chauds de Castille les rendent indispensables pour les deux sexes. Les hommes ne voient rien d'efféminé à utiliser un éventail, d'ailleurs les dessins et modèles des éventails masculins sont très différents. Ils ont tendance à utiliser moins de rubans, et sont faits avec de la dentelle et de la soie de couleur plus foncée, faisant contrepoint aux éventails lumineux et colorés des dames. Les éventails sont devenus si essentiels, que de nombreuses danses castillianes nécessitent cet accessoire pour être correctement interprétées. Les mouvements rythmiques puissants des danses comme le flamenco sont souvent ponctués par le claquement d'un éventail. Les éventails de Castille sont rarement les meilleurs ou les plus élégants des modèles de Théah, car ils sont ici produits en plus grand nombre que partout ailleurs.

Eisen

Les Eisenörs ne trouvent aucune utilité aux éventails dans leur pays détruit et hivernal. Les femmes eisenöres apprécient les jolies choses comme n'importe qui d'autre, mais elles préfèrent dépenser leur argent dans des choses plus utiles (comme de la nourriture et des vêtements chauds). Toutefois, l'éventail a parfois été utilisé comme un moyen de communication sur les champs de bataille, et l'on trouve donc beaucoup d'éventails historiques au sein des grandes familles d'Eisen. Ils sont tous fabriqués suivant le vieux et solide modèle en bois, et sont transmis comme des reliques familiales depuis de nombreuses années. Les plus prisés sont ceux qui étaient utilisées par de célèbres généraux lors de batailles importantes. La superstition eisenöre veut que quelque chose du charisme et des compétences de ce grand chef soient resté dans l'éventail et ils le traitent donc avec respect. C'est aussi le cas pour les éventails utilisés par des lâches célèbres ou des généraux malheureux qui ont perdu leurs batailles, et ces accessoires sont alors considérés comme maudits.

Montaigne

En Montaigne, l'éventail est roi. Ici, plus que partout ailleurs, les éventails et leur langage secret sont utilisés dans la bonne société. Avant la révolution, l'utilisation de l'éventail en Montaigne était sans égal dans le monde. La noblesse dépensait des sommes énormes dans ces accessoires, exigeant des éventails uniques ornés des plus beaux dessins et composés des plus beaux matériaux. Par conséquent, les fabricants d'éventails développèrent toutes sortes de styles et expérimentèrent des matériaux nouveaux dans leur quête de la création des éventails les plus étonnants. Depuis la révolution, les éventails sont restés aussi populaires. L'hypocrisie des chefs révolutionnaires est telle que bien qu'ils condamnent la noblesse, ils cherchent à singer ceux qu'ils considèrent comme civilisés. Il est également contraire à l'esprit de la Révolution d'arrêter de produire des articles pour lesquels les Montaginois sont réputés pour leur habileté. Ainsi, même si la production n'est plus ce qu'elle était, les éventails les plus audacieux et les plus inventifs sont encore ceux créés en Montaigne.

Ussura

Comme pour beaucoup d'autres choses, la réalisation des éventails en Ussura est loin derrière le reste de Théah. Ils continuent à utiliser les modèles archaïques en bois, mais sont devenus extrêmement habiles à les peindre. Le style ussuran dans ce domaine est unique et rivalise avec celui de l'Empire du Croissant. Les éventails n'ont aucune utilité pour se rafraîchir, tant le climat est froid, mais ils servent toujours aux dames pour se protéger de la chaleur des âtres. Les Boïars aiment également les utiliser lors des jeux de hasard ou pour marquer leur vote.

Vendel/Vestenmannavnjar

L'utilisation des éventails dans les îles du nord reflète la politique des deux cultures qui y cohabitent. Alors que les éventails sont le symbole de la noblesse et de la richesse, les dames vendelares achètent de nombreux modèles montaginois, puisque ce sont les plus beaux (mais il leur reste à faire leur place auprès des hommes). Pour les Vestens, les éventails sont inutiles et coûteux, leur prouvant une nouvelle fois que si les femmes Vendelars les apprécient tant, c'est qu'elles partagent ces mêmes traits.

Vodacce

Grâce à leurs contacts avec les Croissantins et le climat chaud similaire à celui de la Castille, les éventails sont extrêmement populaires en Vodacce. Ils sont considérés exclusivement comme un accessoire féminin, car aucun homme ne peut, et ne doit, être dérangé par la chaleur, bien entendu. Toutefois, certains disent aussi qu'un homme muni d'un éventail pourrait cacher un poignard dans cette même main. Dans le pays de la duplicité, le langage secret de l'éventail est extrêmement répandu, et pas seulement chez les courtisanes. Presque toute la cour en est familier, sans distinction de sexe ou de position sociale, car il peut coûter cher, en Vodacce, de ne pas saisir ce que les autres se disent. Fait intéressant, les éventails sont la seule chose utilisée aussi bien par les courtisanes que par les Streghe della Sorte, bien que leurs modèles diffèrent. Les éventails des sorcières du destin sont généralement noirs ou sombres, avec des fils de dentelle très délicats et soigneusement tissés. Les éventails des courtisanes, quant à eux, sont lumineux et de couleurs vives, mais jamais criardes, présentant souvent plusieurs couches de couleur si on les examine de près. La Vodacce est aussi l'un des premiers pays producteurs d'éventails, et commence à prendre le contrôle du marché. Ils ont offert asile aux fabricants d'éventails montaginois les plus réputés depuis le début de la Révolution, ce qui a amélioré la qualité de leur production. La Vodacce semble être ainsi en passe de voler la couronne du pays producteur le plus important, tant en qualité qu'en quantité à la Montaigne et à la Castille.

Amour & mariage

Un livre sur la noblesse ne serait complet sans un chapitre sur l'amour et le mariage. Dans le monde réel, le mariage était une question d'affaire, l'amour n'y avait rien à voir. C'est également souvent le cas dans *les Secrets de la Septième Mer*, mais avec une atmosphère aussi romantique, le mariage peut aussi découler d'un amour réel, et la flamme de l'amour peut aussi s'allumer sans qu'il y ait un mariage !

Tout personnage noble subira des pressions afin de se marier et perpétuer la lignée familiale. Ainsi, certains peuvent se retrouver mariés à une épouse qu'ils n'ont presque jamais vue et ce "pour le bien de la famille". En termes de jeu, cela peut être une merveilleuse opportunité. Est-ce que le couple découvre l'amour après avoir été poussés dans les bras l'un de l'autre, ou bien l'un des deux protagonistes tombe-t-il tragiquement amoureux d'une tierce personne ? C'est en particulier le cas des personnages vodaccis, et c'est également un bon moyen d'autoriser une sorcière de la destinée à voyager. Si elle est mariée à l'un des autres personnages, elle peut partir à l'aventure avec son mari.

En général, ne négligez pas la vie romantique de vos personnages. La romance est un des ingrédients de base du genre, tout autant que les duels à l'épée. D'Artagnan se trouve embarqué dans les plans du Cardinal en raison de son attirance pour une des dames d'honneur de la Reine. Le Mouron Rouge doit cacher son identité secrète à une épouse qu'il

aime, et qui commence à se lasser de son masque de dandy. Vos personnages chercheront la romance, alors n'en soyez pas effrayé.

Tout personnage de cape et d'épée devrait avoir un amant ou une amante. Et c'est bien plus amusant si le (la) galant(e) est également un personnage-joueur. Après tout, de nombreux couples partagent des aventures sur Théah. Si l'amant est un PNJ, ne mettez pas le personnage sur la touche pour autant. Réfléchissez aux sentiments de votre héros, et vous pourriez réaliser qu'ils sont destinés à entretenir une relation bien plus intense à l'avenir. Une fois que vous aurez mis le doigt dans l'engrenage, vous retrouverez votre personnage en train de se hisser par la fenêtre de son aimée au beau milieu de la nuit en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Espérons juste qu'ils feront ce qu'ils ont à faire avant le retour de l'époux, car, bien souvent dans les histoires de cape et d'épée, l'être aimé est marié !

Pour vous lancer dans une histoire galante, voire plusieurs, vous pouvez lancer 1d10 sur les tables ci-dessous. Ce sont juste des idées de départ pour vous aider à donner un coup de pouce aux aventures amoureuses de votre personnage. Vous pouvez utiliser la liste de votre choix, personne n'a dit que vous deviez vous confiner aux canons de votre sexe. Vous pouvez ajuster les idées présentées ci-dessous, changer leur sexe ou inventer les vôtres si vous le souhaitez. Encore une fois, c'est juste un canevas de départ, il est bien plus intéressant de laisser ce genre de chose se dérouler via un bon roleplay.

Amantes

1. Gabrielle, la Jenny qui a refusé de vous faire payer cette nuit-là ;
2. Sarah, la serveuse de la taverne locale, qui vous sourit toujours quand elle vous sert votre verre ;
3. Denevra, la beauté mystérieuse qui ne vous révèle rien sur elle en dehors de la date de votre prochaine rencontre ;
4. Eva, la matelote qui vous a entraîné dans sa chambre cette nuit ;
5. Minnette, la servante qui soupire quand vous quittez la maison de sa maîtresse ;
6. Arielle la mousquetaire, qui semble attirée par votre personne depuis que votre l'avez vaincue en duel ;
7. Colette, la fille timide mais pleine d'esprit, avec qui vous avez conversé des heures à ce bal ;
8. Isabelle, la sorcière vers laquelle vous vous sentez mystérieusement attiré ;
9. Eleanore, la courtisane qui vous a souri derrière son éventail ;
10. Nina, la princesse qui ne vous a pas quitté des yeux de la soirée, même quand elle dansait avec d'autres hommes.

Amants

1. Alain, le mendiant qui vous a sauvée des brigands et a pansé vos blessures ;
2. Esteban, le marin qui connaît tous les meilleurs bars, et sait comment faire passer un bon moment à une fille ;
3. Jérôme, le domestique qui badine avec vous à chaque fois que vous le croisez ;
4. Boris, le garçon de taverne dont les grosses mains sont si tendres et douces quand elles sont dans les vôtres ;
5. Marcus, le spadassin dont la rudesse cynique vous attire étrangement ;
6. Magritte, le duelliste discret, dont le silence ne vous intrigue que d'avantage ;
7. Victor, le mousquetaire qui vous traite avec bien plus de respect et de réserve que vous ne le souhaiteriez ;
8. Alejandro, le dandy qui vous envoie quantité de fleurs chaque jour que Theus fait ;
9. Oswald, l'élégant courtisan que votre sœur a épousé et qui vous sourit bien trop souvent ;
10. Pietro, le prince aux yeux noirs qui n'a dansé qu'avec vous à ce bal.

Ainsi, si tout se passe bien, votre personnage pourrait bien se retrouver au pied de l'autel. La plupart des cérémonies de mariage se ressemblent. Les promis jurent de rester ensemble devant un prêtre ou un officiel. Celui-ci consacre ensuite leur union et les déclare officiellement mariés. Les mariages sont de magnifiques inspirations pour de belles intrigues, revenez quelques instants à la vie réelle et regardez autour de vous ! Vous vous priveriez donc assurément d'un fort potentiel ludique en négligeant cet heureux événement s'il doit

jamais se produire. La cérémonie en elle-même dépendra plutôt de la religion du couple. Afin de vous fournir un bon point de départ, nous vous présentons ci-dessous la version Vaticine de cette cérémonie. Elle est à la base de la plupart des cérémonies théanes, et est la plus ritualisée de toutes. Voici donc une cérémonie type, mais qui est facilement adaptable à nombre d'autres traditions religieuses. Elles sont identifiées par un encadré grisé.

Cérémonie de Mariage Vaticine

La cérémonie commence avec l'époux, et son témoin, attendant patiemment dans l'église. Le promis, ou son père, doit s'agenouiller devant le prêtre et implorer la présence de Theus à son mariage.

Le marié : Saint Père, je demande humblement que Theus veille sur cette journée, le jour de mon mariage.

Le prêtre : Theus veille toujours sur nous mon fils. Tiens-toi près de ta femme, et présentez-vous devant sa grâce.

Une fois que le marié a sollicité la présence de Theus, il se dirige vers la porte et l'ouvre. C'est le moment pour la mariée d'entrer dans l'Eglise. Le marié retourne devant l'autel et l'attend. Selon une autre tradition, il doit garder les yeux tournés vers l'autel tant qu'elle n'est pas arrivée à sa hauteur. Ainsi, il ne sait pas exactement quand elle sera là, ni si elle se présentera réellement.

Une autre tradition veut que la mère de la mariée ou une autre proche de la promise se présente la première dans l'allée. Elle regarde le marié puis retourne auprès de la mariée qui attend au-dehors, censément pour lui affirmer qu'il s'agit d'un beau parti. Afin de s'assurer que son avis soit positif, le marié lui offre un petit présent lorsqu'elle se présente à lui. Attention cependant car il n'a pas le droit de lui parler.

La mariée approche au bras de son père. Ensemble ils se tiennent devant le prêtre qui bénit la l'ensemble de la congrégation.

Le prêtre : Enfants de Theus. Nous sommes réunis en ce lieu sous le regard de tous pour célébrer l'union de deux cœurs et de deux familles. Puisse Theus vous apporter à tous sa bénédiction en cette heureuse occasion.

La congrégation : Gloire à Theus.

Le prêtre : Sachez que dans cette maison, et dans toutes les autres maisons, vos cœurs sont des livres ouverts pour le Seigneur qui connaît les recoins les plus profonds de tout homme. Assistez avec le cœur ouvert et joyeux à ce qui se passe en ces lieux, et ne cherchez pas à défaire ce que notre Seigneur a uni et béni. Si vous avez une bonne raison de penser que ce mariage ne devrait pas être présenté devant notre Seigneur, Il le sait en vérité. Celui qui garde une coupable vérité en son for intérieur devrait la dire ici et maintenant devant les personnes présentes, de crainte que ce secret ne brûle en son cœur et n'assombrisse l'union de ces deux âmes bénies. Si une personne ici présente connaît une raison juste et légitime qui interdise à cette union de bénéficier de la bénédiction de Theus, qu'il le proclame à haute voix.

Il observe un temps mort au cas où certains auraient des objections.

Dans certaines cérémonies, le prêtre appelle trois fois l'assemblée, une pour chaque prophète, à annoncer d'éventuelles objections, et cela en ces termes :

Sous le regard de Theus et par la sagesse du premier prophète, je vous somme de parler.

Sous le regard de Theus et par la pureté du second prophète, je vous somme de parler.

Sous le regard de Theus et par le feu du troisième prophète, je vous somme de parler.

Alors jusqu'à la venue du quatrième prophète, vous êtes sommé de vous taire à jamais.

Le prêtre : (au cortège nuptial) Le regard et la lumière de Theus sont sur vous, et le cœur et la loi des hommes bénissent cette union. Aussi, je vous demande de venir devant moi et de vous unir pour ne plus faire qu'un.

Le marié s'avance et se tourne vers le père de la mariée.

Le marié : Moi, <nom du marié>, demande la main de votre fille. Afin que je puisse à mon tour porter la charge de l'amour et de la protection que vous lui avez offerts jusqu'à ce jour.

Le père pose la main de la mariée dans celle du marié, et le prêtre couvre leurs deux mains avec les siennes.

Le père : Je vous transmets cette charge et cette joie, librement et avec tout mon cœur devant Theus.

Dans certaines traditions, le père ajoute la joyeuse menace suivante.

"Mais si vous en veniez à abandonner cette charge, sachez que je viendrais vous trouver, et que j'abattrais sur vous tout son poids avec la puissance de Theus pour guider ma main."

Parfois, l'ajout de ces paroles est simplement une tradition, d'autres fois, c'est le signe que le père n'approuve pas cette union.

Le père recule ensuite pour reprendre sa place dans la congrégation. Le prêtre fixe ensuite les mariés et leur fait répéter le texte suivant l'un après l'autre, en commençant par le marié.

(*Echange des Vœux*) : Moi, <nom complet du marié ou de la mariée>, te prends pour <époux/épouse>. Je promets de t'aimer, de t'honorer et de te chérir avec tout mon cœur et pour toujours. Theus m'en soit témoin, personne d'autre que toi ne pourra revendiquer mon corps et mon cœur. Personne d'autre que toi ne m'aura à ses côtés. Personne d'autre que toi ne disposera de ma confiance et de mon amour. Je promets ici devant la grâce de notre Seigneur que nous serons pour toujours unis pour ne faire qu'un, dans la pauvreté comme dans la richesse, dans la maladie comme dans la santé, jusqu'à ce que la mort nous sépare. Je le jure devant Theus et ma famille pour toujours.

Les alliances sont une tradition populaire, bien que seule une bague de fiançailles soit nécessaire. La raison en est que la mariée dispose généralement d'une dot de sa famille, dont la famille du marié peut disposer une fois les fiançailles officielles prononcées. Si le marié devait ne pas épouser sa promise, il resterait au moins à cette dernière la bague de fiançailles en compensation. Par conséquent, la bague coûte traditionnellement au moins un mois de salaire du marié. Les alliances sont assez communes si les mariés peuvent se le permettre. Souvent, seule la mariée reçoit un anneau, mais le marié aussi parfois. Cette tradition est de plus en plus populaire. Si les alliances sont échangées, l'anneau est passé au doigt du futur conjoint pendant que le/la fiancé(e) prononce ses vœux. Le discours d'échange des vœux commence alors ainsi :

"Que cette alliance soit le témoignage de l'amour que je te porte. Tout comme un cercle est sans fin, mon amour ne disparaîtra jamais. Que cet anneau nous rappelle à tous deux la promesse que je te fais aujourd'hui et pour toujours."

Quand les mariés ont échangé leurs vœux, le prêtre enveloppe leurs mains dans son étole.

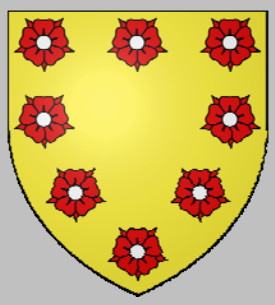
Le prêtre : Vous vous êtes présentés devant Theus et vous vous êtes promis l'un à l'autre sous Son regard. Sa lumière brille sur vous deux, et bénit cette union. Par cette promesse réciproque devant notre Seigneur, vous êtes maintenant unis en une seule chair, et cette union est scellée par sa gloire. Aucun pouvoir humain ne pourra vous séparer, aucune force sur terre ne pourra détruire ce que Theus a créé. Par l'autorité qui m'est conférée sous la lumière de Theus, devant l'assemblée ici présente, je vous proclame mari et femme. Avancez comme un seul être afin de vous aimer et de vous servir l'un l'autre selon la volonté de Theus.

Le prêtre sépare alors les mains des mariés et le couple quitte l'église ensemble. La cérémonie est terminée et la congrégation peut ensuite quitter l'Eglise.

Pour les romantiques, le prêtre peut également ajouter "Vous pouvez embrasser la mariée" à la fin de sa bénédiction. Les couples plus traditionnels peuvent opter pour la version originale "Que ceux qui sont présents en ce jour témoignent du fait que vous ne faîtes désormais plus qu'un". Ces deux versions ont toujours été considérées comme une allusion subtile aux choses du sexe. Maintenant que les mariés forment un couple, ils peuvent enfin sauter ensemble dans le lit conjugal ; même s'ils peuvent ne pas s'être montrés aussi patients, même en 1668.

Avalon

avant le couronnement d'Elaine

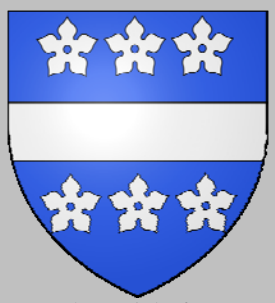


D'or aux huit roses de gueules ordonnées en orle et boutonnées d'argent.

après le couronnement d'Elaine

Parti d'argent et d'azur aux trois couronnes posées 1-2 brochant de l'un en l'autre, au calice brochant de même sur la partition.

Beacon de Lovaine



D'azur à la fasce d'argent accompagnée de six quintefeuilles du même, trois en chef et trois en pointe.

L'art de l'héraldique et du blasonnement

L'héraldique est la science du blason, c'est-à-dire l'étude des armoiries (ou armes). L'héraldique s'est développée au Moyen Âge comme un système cohérent d'identification non seulement des personnes, mais aussi en partie des lignées (le blason pouvant être transmis par héritage en traduisant le degré de parenté), ce qui en fait un système emblématique unique en un temps où la reconnaissance et l'identification passaient rarement par l'écrit. Vous trouverez les blasons des grandes familles nobles de Théah tout au long de cet article, en bordure de page.

Quelques définitions

Blason

Au sens strict, le blason est un énoncé, qui peut être oral ou écrit. C'est la description des armoiries faite dans un langage technique, le langage héraldique. Le blasonnement est l'action qui consiste à décrire des armoiries (et donc à énoncer le blason qui est représenté). La science du blason est très ancienne, elle se fonda moins d'un siècle après que la mode des armoiries se fut établie au Moyen Âge.

Armes

Les ***armes*** (mot toujours au pluriel) sont des emblèmes peints sur un écu, qui doivent pouvoir être décrites dans la langue du blason, et qui désignent quelqu'un ou quelque chose. Elles ont le même rôle qu'une marque ou un logo, ou un nom propre : elles sont la manière héraldique d'identifier, de représenter ou d'évoquer une personne, physique ou morale (maison ou famille, ville, corporation…). Les armes sont généralement considérées comme la propriété de cette personne, qui en est titulaire.

Ecu

L'***écu*** ou *écusson* (le bouclier) est l'élément central et principal des armoiries, c'est le support privilégié sur lequel sont représentées les armes. Cependant, plusieurs armes peuvent être représentées sur un même écu, sans nécessairement représenter une personne unique : ce peut être l'union de deux armes représentant un mariage, ou la superposition de nombreuses armes. Un écu représente donc des armes, ou une alliance d'armes. Dans tous les cas, l'écu délimite graphiquement le sujet dont parle la composition, et est suffisant pour identifier des armes ou une alliance.

Armoiries

Les ***armoiries*** (mot toujours au pluriel) sont ce qui est représenté graphiquement sur un objet armorié (exemple : l'écu). Les armoiries comprennent l'ensemble de la panoplie formée par l'écu, qui désigne le sujet, et ses ornements extérieurs éventuels (support, couronne, collier d'ordre…), qui disent quelque chose sur ce sujet. Certains ornements extérieurs (cimiers, tenants) font partie des armes (et leur sont systématiquement associés), certains sont arbitraires ou fantaisistes (lambrequins, symboles allégoriques ou votifs), mais la plupart sont la représentation héraldique de titres, de charges ou de dignités : ils sont attribués officiellement, et peuvent varier suivant l'état du titulaire à un instant donné.

Blasonner

Blasonner signifie décrire des armoiries. Le ***blason*** est ce qui en résulte : c'est la description (en termes héraldiques) de tout ce qui est significatif dans des armoiries, et plus spécifiquement sur l'écu. La correspondance entre un blason et sa représentation est au centre de l'héraldique : la donnée d'un blason doit permettre de représenter correctement des armoiries, et la lecture correcte d'armoiries doit conduire à un blason qui rend compte de tous ses traits significatifs. Deux représentations (ou armoiries) sont équivalentes si elles répondent au même blason, ce sont alors les mêmes armes (mais il peut y avoir plusieurs manières équivalentes de blasonner des armes).

Pour des raisons des simplifications, nous utiliserons les termes Armoiries, Armes, Ecu ou Blason pour désigner le même élément : le symbole héraldique. Pour les mêmes raisons, nous n'utiliserons par les ornements extérieurs à l'écu dans *Les Secrets de la Septième Mer*, nous en resterons aux éléments constitutifs intérieurs, soit l'écu, sans tenir compte des couronnes, cimiers ou lambrequins…

Eléments historiques

L'usage des armoiries vient de l'évolution de l'équipement militaire entre le XI^e^ et le XII^e^ siècle, qui rend progressivement impossible de reconnaître le visage d'un chevalier. Le heaume des chevaliers (qui figure encore dans les ornements extérieurs) enveloppait progressivement la face : le nez devient protégé par un nasal, la coiffe du haubert (qui protège la tête et le cou) tend à couvrir le bas du visage, puis le casque est fermé par une ventaille (grille), puis définitivement clos par un mézail (visière mobile).

Pour se faire reconnaître dans les mêlées des batailles et des tournois, les chevaliers prennent alors l'habitude de peindre des figures distinctives sur leurs boucliers (meubles et pièces, ou figures géométriques).

La raison d'être du chevalier est de livrer bataille. La bataille lui permet de prouver sa valeur, à travers ses faits d'armes, et les rançons prélevées sur les vaincus viennent augmenter ses biens matériels.

Au départ, il n'y a pas de différence très grande entre le déroulement d'une bataille et celui d'un tournoi. Dans les deux cas, il s'agit d'une grande mêlée armée organisée sur un champ de bataille entre deux camps, où les participants respectent tout de même certaines règles de savoir-vivre. La différence est dans l'enjeu de la confrontation.

Le premier élément à avoir été armorié, dans un but militaire, a donc été l'écu du chevalier. Puis ces éléments ont été repris sur tout son équipement, pour permettre de reconnaître le titulaire (sur la cotte d'armes) mais aussi le représenter (bannière) ou marquer sa propriété (caparaçons, housse ou flanchières des chevaux)…

Ce lien entre des armes et leur titulaire a ensuite été repris dans la composition des sceaux. Les armoiries sont ainsi devenues l'image de la personnalité juridique. La pratique des sceaux armoriés a étendu l'usage des armoiries à toutes les entités capables d'avoir un sceau.

Écuyer

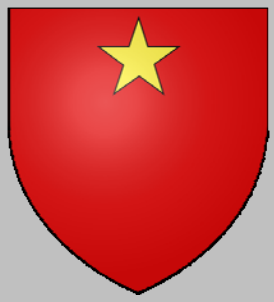
L'écuyer est un gentilhomme qui accompagnait un chevalier et portait son écu. À partir du moment où l'écu porte des figures distinctives, l'écuyer qui porte l'écu peut représenter le chevalier, même en son absence.

Les cinq régions principales de l'écu (chef, cœur, flancs dextre et sénestre, pointe) renvoient aux parties du corps de l'écuyer qui porte le blason sur sa poitrine et se présente de face. Comme l'écuyer est vu de face, "dextre" et "sénestre" sont inversés en héraldique par rapport à leur signification primitive : la dextre de l'écuyer est à la gauche de l'observateur, et inversement.

Cholmondeley-Featheringstonehaugh de Percis

Parti de sable et d'argent, au soleil d'or brochant sur le tout.

Garloise de Camlann



De gueules à l'étoile d'or au chef.

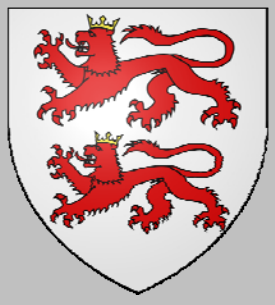
Lancaster de Balig

De gueules à la bande d'argent, accostée de deux cotices potencées et contre-potencées du même.

Llyod de Gaavane

D'argent à l'arbre arraché de sinople, à la bordure componée d'or et de gueules.

Sheridan de Breg



D'argent a deux lions passant de gueules, couronné d'or.

Washbourne de Lothian

D'argent, au pairle losangé d'or et de sinople.

D'abord réservé aux chefs de guerre qui les figurent sur leur bouclier (fin du XIe siècle), l'usage des armoiries s'étend progressivement aux chevaliers, puis à la noblesse adoubée ou non (XIIIe). À travers l'identification de la personne par les armoiries, notamment dans le sceau, l'usage s'étend aux femmes et prélats nobles (fin XIIe), et des prélats aux bourgeois, aux artisans et échevins, chapitres et corporations (début XIIIe), communautés urbaines (début XIIIe), communautés ecclésiastiques et ordres religieux (XIVe), seigneuries, fiefs, provinces, universités et administrations civiles… Devenues un signe d'identité sociale, les armes deviennent héréditaires, et désignent des maisons, c'est-à-dire des familles et des liens de parenté (XIVe), puis plus généralement des liens sociaux, ce qui amène progressivement à les composer de plus en plus.

Jusqu'au XVIe siècle, les figures employées sont principalement des figures animales, ainsi que des meubles inanimés (souvent abstraits), et surtout des figures géométriques. Par la suite, le répertoire s'élargit aux objets, armes, parties du corps, bâtiments…

Noblesse et armes

La composition d'un blason représente graphiquement la situation d'un titulaire par rapport à un certain ordre social. Cependant, avoir des armoiries n'a jamais historiquement été l'apanage d'une classe noble.

Les armes ne sont pas nobles par nature, elles ne sont au départ que l'enseigne de leur titulaire. C'est à ce titulaire qu'il appartient de "s'ennoblir", c'est-à-dire de manifester sa noblesse par ses actes, en attirant gloire et honneur sur ses armes. La reconnaissance sociale officielle de ce caractère noble, ou "anoblissement", ne vient que reconnaître une noblesse qui a été acquise préalablement.

Le noble est essentiellement le "chef" de quelque chose, ce dont il tire gloire et honneur. Le moyen d'y accéder peut être par les armes, par violence ou usurpation, par héritage de possessions, en étant titulaire d'une charge... Dans cette logique, l'exercice efficace et durable du pouvoir est sa propre légitimation, et seul le résultat à long terme compte. Une personne est reconnue comme noble quand elle occupe durablement une situation de commandement ou de responsabilité, au point d'y identifier sa personne sociale. Les armes représentent à la fois la personne, son pouvoir actuel, et la gloire accumulée depuis parfois des générations.

Le succès attire le succès, y compris sur les membres de sa famille, et une maison "noble" tend ainsi à le rester. La direction d'une terre ou d'un territoire est généralement héréditaire, et il n'est pas toujours possible de distinguer les armes d'une terre de celles de la maison qui l'a dirigée. En revanche, une charge est généralement personnelle.

Les armes les plus fameuses sont le signe d'une appartenance collective à laquelle on doit ou souhaite se rattacher. Le rattachement se traduit en reprenant les armes intégralement (cas du chef de lignée), avec une brisure, ou dans une composition. Ce rattachement est obtenu de droit (titre, héritage et lignée), par acquisition (fief possédé), ou par privilège acquis ou concédé. C'est un honneur de porter des armes fameuses, et cet honneur oblige en principe son titulaire à contribuer à la gloire de ces armes. C'est ce que traduit l'expression "Noblesse oblige" : le port d'armes noble signifie simplement que l'on est de noble lignée, mais ne dit rien de plus sur son caractère propre.

Droit des armes

Juridiquement, les armes sont l'équivalent dessiné d'un nom propre (nom de famille ou nom de lieu), et sont accessoires à ce nom. Les armes sont une propriété régulière, transmissible héréditairement, et susceptible d'être acquise ou conférée. Le droit associé aux armoiries s'apparente à celui des marques, et c'est probablement le premier sujet sur lequel un droit coutumier ait été élaboré.

Le principal problème du droit des armes est, pour un titulaire, de prouver l'antériorité dans l'usage d'un blason qu'il revendique. Cette preuve est généralement apportée au moyen d'actes officiels, qui enregistrent un blason donné, ou accordent une modification dans des armes préexistantes.

Les règles du blason proprement dit, c'est-à-dire celles qui portent sur la composition des armes, sont implicites et coutumières. Le caractère bien ou mal constitué d'un blason s'évalue en fonction d'un "esprit héraldique". Ces règles sont donc nuancées et mouvantes comme celles du bon ton : quand les avis autorisés sont unanimes, le jugement peut être tranché, il doit être nuancé sinon, pour les cas plus marginaux.

Création et évolution des blasons

La création des blasons bien que laissée à l'initiative de leurs futurs possesseurs, s'est dotée, dès le début, de règles plus ou moins strictes, visant à rendre l'identification efficace : lecture facile par l'emploi de couleurs franches tranchant les unes sur les autres, motifs de grande taille aux contours simplifiés facilement lisibles, et surtout unicité des armoiries.

Cette volonté identitaire se traduit aussi par l'utilisation de symboles, rappels de faits marquants ou traductions de traits caractéristiques liés au possesseur (armes par allusion), ou même figuration du patronyme, n'hésitant pas devant l'à-peu-près, voire le jeu de mots (armes parlantes).

Mais le blason n'est pas figé et il peut évoluer en fonction :

- d'une alliance, où les blasons des alliés se réunissent pour n'en former plus qu'un, réunion codifiée par des règles traduisant le type d'union (voir plus bas "partition") ;
- d'un héritage, qui impose parfois à l'héritier une modification (une brisure) du blason initial en fonction du degré de parenté ;
- d'une distinction honorifique accordée par un suzerain, qui donne à un vassal le droit d'ajouter sur son blason un élément distinctif du sien (une augmentation) ;
- d'une distinction ou modification pour distinguer un nouveau blason de celui dont il a été dérivé (une brisure).

Il peut même disparaître et être remplacé par un blason de substitution, quand le blason original a été "déshonoré" pour une action peu reluisante de son possesseur... ou d'un ancêtre du possesseur !

Règles du blason

De fait on ne connaît qu'une seule règle qui puisse s'énoncer en termes indiscutables (c'est-à-dire pour laquelle on peut déterminer avec certitude si elle est respectée ou non) : "Pas de métal sur métal, ni émail sur émail", dite règle de contrariété des couleurs.

On énonce parfois :

1. Le blason doit être régulier, complet et bref : cette règle signifie essentiellement qu'il doit être possible de blasonner suivant les règles usuelles (régulier), et que le blason doit être spécifique (il n'est pas possible de retenir pour blason "d'azur à trois meubles d'or" sans spécifier les meubles, par exemple). Le blason devrait être bref, c'est-à-dire peu chargé.
2. Les meubles apparaissant en nombre sont identiques, donc entre autres de même couleur.

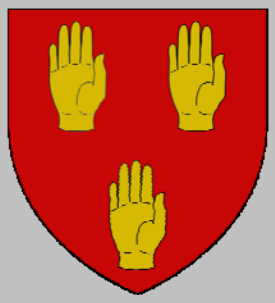
Bryn Bresail

Diapré d'argent à deux cadrils de gueules cambrés et entrelacés en forme de rose.

Castille

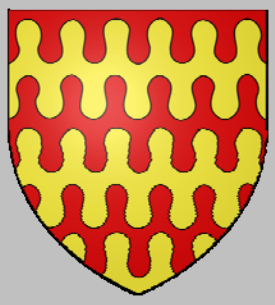
De gueules à une main senestre appaumée d'or, une croix des Prophètes de sable en abyme.

de Sandoval



De gueules à trois mains dextres appaumées d'or, posées 2 et 1.

del Aldana

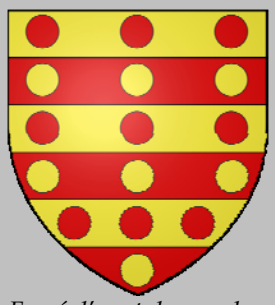


Fascé nébulé, de gueules et d'or.

de Gallegos

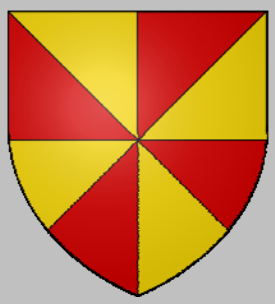
De sable, à un pal flamboyant d'or.

del Ochoa



Fascé d'or et de gueules, les fasces chargées de seize tourteaux ou besants de l'un et de l'autre, ordonnés 3, 3, 3, 3, 3 et 1.

de Soldano



Gironné d'or et de gueules.

La troisième règle signifie qu'on ne peut pas varier les attributs d'un meuble à l'autre, mais il existe une exception: les meubles répétés sur un champ divisé en deux zones peuvent être "de l'un en l'autre", c'est-à-dire être de la couleur du champ sur lequel ils ne sont pas placés. Dans le cas où certains de ces meubles sont placés sur la partition, ils sont alors partitionnés à l'identique, et chacune des zones formées se trouve colorée du champ opposé. Cette règle est loin d'être absolue, et on connaît de nombreux cas de groupes non homogènes.

Signification des armes

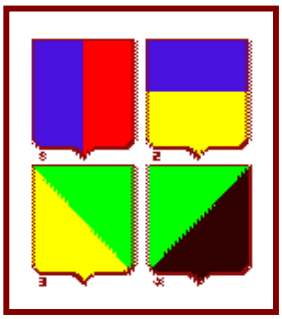
Les armes sont indéniablement signifiantes, et des systèmes précis et complets d'interprétation symbolique des armes ont été définis. La valeur que peut prendre une figure dans un système particulier est propre à ce système, et ne peut pas être généralisée. Si beaucoup de croisés ont porté une croix, si le besant charge souvent le blason d'un ancien croisé, on ne peut pas dire pour autant que toutes les croix héraldiques sont issues des croisades, ni même que la pièce honorable en forme de croix ait toujours une raison d'être religieuse : elle peut n'être que purement géométrique, ou résulter d'une composition. Même si l'on peut poser comme principe qu'il y a toujours une signification à chaque choix, de nombreuses armes n'ont pas de significations connues, et celles données pour les autres ne sont le plus souvent que des hypothèses.

Partitions de l'écu

L'écu, en héraldique, est le support physique du blason, au centre des armoiries. Dans la panoplie que représente le blason, l'écu proprement dit représente le bouclier de l'homme d'arme. Les armes sont généralement figurées sur un écu, mais d'autres supports sont possibles : un vêtement comme le tabar du héraut, un élément d'architecture comme un panneau mural, un objet domestique... Dans ce cas, la forme du contour est celle du support. L'écu se matérialise par la forme géométrique et ses divisions potentielles, ou table d'attente, dans laquelle sont représentées des armes.

La position de ces lignes doit être ajustées de manière à ce que les neuf régions obtenues soient équilibrées.

Directions



Les quatre divisions simples reçoivent le nom des coups que les chevaliers portaient avec l'épée à deux mains. Employées seules, ces quatre divisions partagent chacune l'écu en deux parties égales.

Parti (n°1)

Partition verticale, représentant symboliquement un coup porté de haut en bas. Champ alterné correspondant à la partition de même nom.

Coupé (n°2)

Partition horizontale en deux parties égales. Champ alterné correspondant à la partition de même nom.

Tranché (n°3)

Partition simple par une ligne oblique allant de l'angle dextre du chef à l'angle senestre de la pointe (opposé de "Taillé"). Champ alterné correspondant à la partition de même nom.

Taillé (n°4)

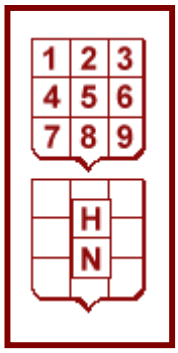
Partition simple par une diagonale, de l'angle senestre du chef à l'angle dextre de la pointe (opposé de "Tranché"). Champ alterné correspondant à la partition de même nom.

Cantons

D'autre part, la forme de la table d'attente peut être divisée en cantons suivant quatre lignes, deux lignes verticales et deux lignes horizontales. Ces lignes délimitent cinq régions principales : le ***chef*** (en haut), le ***flanc dextre*** (à gauche), le ***flanc sénestre*** (à droite), la ***pointe*** (en bas), le ***centre*** (ou cœur, ou abîme). Ces mêmes lignes délimitent quatre cantons : dextre du chef, dextre de la pointe, sénestre du chef et sénestre de la pointe. D'autres régions secondaires peuvent être identifiées (honneur, reins, sommet, base…).

Avec les principales lignes de partition, ces lignes permettent de tracer les pièces honorables, et de positionner les meubles.

Pour se situer sur l'écu, celui-ci est divisé en 9 zones appelées points de l'écu. Ces points sont identifiés par des noms. Il y a symétrie d'appellation entre 1 et 3, 4 et 6, 7 et 9 où dextre pour 1, 4 et 7 correspond à sénestre pour 3, 6 et 9. — En héraldique, gauche (sénestre) et droite (dextre) sont celles du porteur de l'écu.



- Point 1 : canton dextre du chef ;
- Point 2 : point du chef ;
- Point 4 : point du flanc dextre ;
- Point 7 : canton dextre de la pointe ;
- Point 8 : point de la pointe ;
- Point H : point d'honneur ;
- Point N : nombril.

Autres partitions

Contre-écartelé

Nom que prend la partition écartelée d'un quartier quand l'écu est lui-même écartelé.

Coupé mi-parti

Partition coupée ou la partie inférieure est elle-même partie.

Écartelé

Partition d'un écu par le coupé et le parti. Désigne également le champ alterné correspondant à la partition de même nom.

Écartelé en sautoir

Partition d'un écu par le taillé et le tranché.

Équipollé

Carrés égaux que donne la réunion du tiercé en pal et du tiercé en fasce. Se dit parfois de l'écu lui-même ainsi divisé. On commence par énoncer la couleur du point dextre du chef.

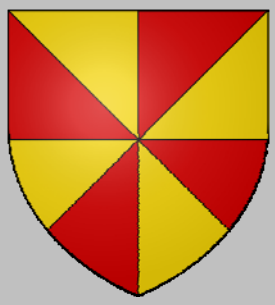
Gironné

Écu alterné, divisé par les quatre traits de partition simple en huit parties triangulaires ayant un sommet commun au centre du blason. Les angles au centre sont toujours égaux dans le gironné (du moins théoriquement, en supposant l'écu carré). Quand le nombre de division (ou de pièces) est différent de huit, on le blasonne. Le gironné de six pièces se nomme "mal gironné". De même que le gironné de 12 pièces, il peut être indifféremment à symétrie verticale ou horizontale.

del Orduño

De gueules à l'ancre de marine d'or avec sa gumène du même, surmontée d'une trangle aussi d'or étayée aux cantons de deux bâtons du même mouvant des flancs, l'un en barre à dextre et l'autre en bande à senestre.

de Soldano



Gironné d'or et de gueules.

de Torrès

D'or au taureau de gueules.

de Zepeda

De gueules à deux crosses d'or en sautoir, liées du même.

Cathay

De gueules à la fleur de lotus d'argent, sa tige enroulée autour de la fleur.

Tiakhar

Parti au premier d'or plain, au second de sable au cœur de pourpres posé en abyme, sur le tout, deux sabres d'argent renversés, garnis d'or, mis en sautoir.

Tiercé

Division pour former trois parties, nommées d'après la pièce honorable correspondante : tiercé en pal, tiercé en bande, tiercé en fasce...

Armes composées

Les écus composés peuvent correspondre à des mariages, à des pièces concédées par la grâce du Roi, ou à des acquisitions, qui entraînent des droits sur les armes correspondantes, lesquels droits se traduisent graphiquement par la composition des armoiries.

La plus simple des compositions consiste à accoler deux écus, en en maintenant la forme individuelle. Au Moyen Âge, on avait l'habitude d'accoler les blasons des conjoints, le mari posé à dextre (la place d'honneur…) et la femme à sénestre. Puis cette mode évolua, et l'on se mit plutôt à écarteler les blasons avec les armes des épouses (du premier et du quatrième aux armes du conjoint, du second et du troisième à celles de l'épouse).

Pour blasonner des armes composées, on énonce d'abord la partition, puis les armoiries élémentaires se blasonnent les unes après les autres, dans l'ordre de la partition, en les faisant précéder de leur rang (au premier… au deuxième…). On aura ainsi un blason "Parti, au premier d'argent à un tourteau de gueules, au deuxième d'or à une fasce d'azur".

Le blasonnement peut se révéler assez compliqué quand les traits de partition foisonnent, bien que la règle soit assez simple : chaque élément (parfois appelé abusivement quartier) prend un numéro d'ordre selon la règle de priorité "haut avant bas, et dextre avant sénestre" et se lit comme un blason indépendant dans cet ordre.

Les éléments créés par une partition sont de tailles égales, mais n'ont pas le même "prestige" : ils sont hiérarchisés selon leur place : le prestige décroît de haut vers bas, et de dextre vers sénestre, et le blasonnement se fait selon cette hiérarchie.

Blasonnement : le premier (*d'azur à la croix ansée d'or*), le second (*d'or à la chimère de sinople chevelée de gueules*), le troisième (*parti d'azur à la croix ansée d'or et d'or à la chimère de sinople chevelée de gueules*) et le quatrième (*Ecartelé au 1 et au 4 d'azur à la croix ansée d'or et au 2 et 3, d'or à la chimère de sinople chevelée de gueules).*

Une autre manière d'unir deux blasons est le mi-parti (plus rarement le mi-coupé) qui consiste à réunir la moitié dextre de l'un avec la moitié sénestre de l'autre. (Ceci ne peut se faire, que si les originaux restent identifiables après amputation de moitié !)

Partitions particulières

Chaque élément de la composition peut recevoir un champ différent. Certaines pièces peuvent dans certaines circonstances (augmentation...) jouer un rôle équivalent à une partition et entrer dans la composition. La règle de contrariété des couleurs applicable aux pièces ne l'étant pas pour les partitions peut donc être prise en défaut. On déclare alors la pièce "cousue", ce qui lui confère un statut de partition (elle n'est plus posée, mais adjointe).

Canton

Partie de l'écu où se situent les cantons. Il y a quatre cantons (dextre du chef, dextre de la pointe, sénestre du chef et sénestre de la pointe). Par défaut, la position est dextre du chef (donc n'est pas blasonnée). L'origine du canton est peut-être dans la représentation, superposée à l'écu, des ailettes, pièce rectangulaire d'acier attachée à l'épaule, qui était toujours armoriée, et surtout portée en tournois.

Chef

Pièce honorable qui occupe le tiers supérieur de l'écu. "D'argent au chef de gueules".

Le chef est souvent utilisé comme partition de l'écu, qui permet d'ajouter aux armes principales (figurées dessous) des armes simples ou composées, figurées dans le chef. Dans ce cas, la règle d'alternance des couleurs (deuxième règle du blason) n'est pas toujours respectée, et le chef est dit cousu.

Écartelé

Partition d'un écu héraldique en quatre quartiers égaux (ou écarts) par une ligne horizontale et une verticale. L'écartelé compose fréquemment deux blasons, qui sont alors repris en 1 et 4 et en 2 et 3.

Quartiers

Les quartiers sont une division d'un écu résultant généralement d'un certain nombre de partis et de coupés (de deux à six). Les quartiers sont des partitions symétriques, qui délimitent de six à onze armes plus élémentaires et permettent leur composition. Les quartiers sont numérotés dans le sens habituel de la lecture : en commençant au chef par le plus en haut à gauche (dextre du chef), puis de gauche à droite, puis les lignes suivantes du haut vers le bas.

Champ

Le champ au sens strict désigne en héraldique le fond de l'écu. Dans un premier sens élargi, le champ désigne aussi la manière dont le fond de l'écu dans son ensemble est traité. Il désigne alors "l'attribut de champ", c'est-à-dire la manière dont on a rempli cette surface. Dans un sens encore élargi, cet "attribut de champ" peut s'appliquer à une surface quelconque, et non uniquement au champ lui-même.

Tous les composants du blason ont un attribut de champ. Il y en a trois grandes catégories :

- L'attribut de champ est le plus souvent un émail uni (émail, métal).
- Il peut également être une fourrure (ou panne) : hermine et vair, contre-hermine et contre-vair.
- Le champ peut être également composé ou semé.

Par extension, un écu ou un objet peut être l'objet d'une partition préalable, chaque élément de la partition recevant alors un traitement séparé. Pour décrire l'attribut de champ on énoncera alors une partition, mais dans ce cas on ne parle plus de "champ" au sens strict.

En pratique, les figures (pièces et meubles) peuvent être utilisées pour supporter des armes. C'est typiquement le cas du chef. Le fond de la figure (chef) sert alors de champ, qui peut être divisé et chargé de la même manière qu'un écu dans son ensemble. Tout ce qui se dit d'un champ peut aussi s'appliquer à un fond. Inversement, tout ce qui est dit du fond s'applique également à un champ, sauf en ce qui concerne les partitions du fond, puisque le champ, par nature, n'est pas divisé.

Cas particuliers : Paillé et Diapré

Paillé

Le paillé est un motif ornemental d'une pièce honorable, formé par une répétition linéaire d'anneaux, reliés entre eux par des arabesques, et contenant une petite figure héraldique (lion, aigle ou fleur de lys) qui n'est pas blasonnée.

Le paillé se distingue des semés ou des fourrures par le fait que le motif est plus large, et n'est répété que dans une seule direction. Dans une fasce ou un pal, le

Han Hua

De gueules à la fleur de lotus d'argent, sa tige enroulée autour de la fleur.

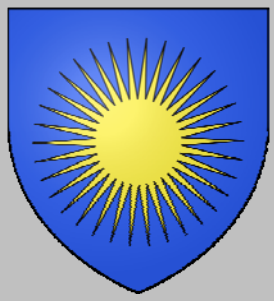
Khimal

D'argent à une montagne de sable chargé d'un mandala de sable au franc-canton.

Koryo

D'or à la touffe de joncs de sinople mouvant de la pointe.

Lanna



D'azur, à une étoile d'or à 34 rais.

Tashil

De gueules à trois bandes courbées d'argent.

Xian Bei

De sinople à l'arc de sable posé en barre décochant une flèche d'argent posée en bande.

Eisen

D'azur au dragon d'argent.

N.B. Je n'ai pas réussi à reproduire les armoiries du Heilgrund et du Pösen décrites dans le supplément Eisen, aussi en ai-je créé de remplacement.

Heilgrund : *"un homme accroupi derrière un bouclier sur lequel un drache crache du feu."*.

Pösen : *"un drache, les ailes repliées pour protéger une épée et un rameau d'olivier qui se croisent."*

paillé formera une répétition de trois ou quatre pièces, suivant la plus ou moins grande largeur prise par la marge.

Le paillé est inspiré des motifs répétitifs des tissus orientaux, richement ornés de fils d'or. Il s'utilise dans les mêmes conditions qu'un tissu, pour recouvrir des pièces longilignes aux bords parallèles.

Diapré

Le diapré est un effet de style, consistant à orner d'arabesques décoratives, pour le meubler visuellement, un grand espace de champ sans meubles ni figures.

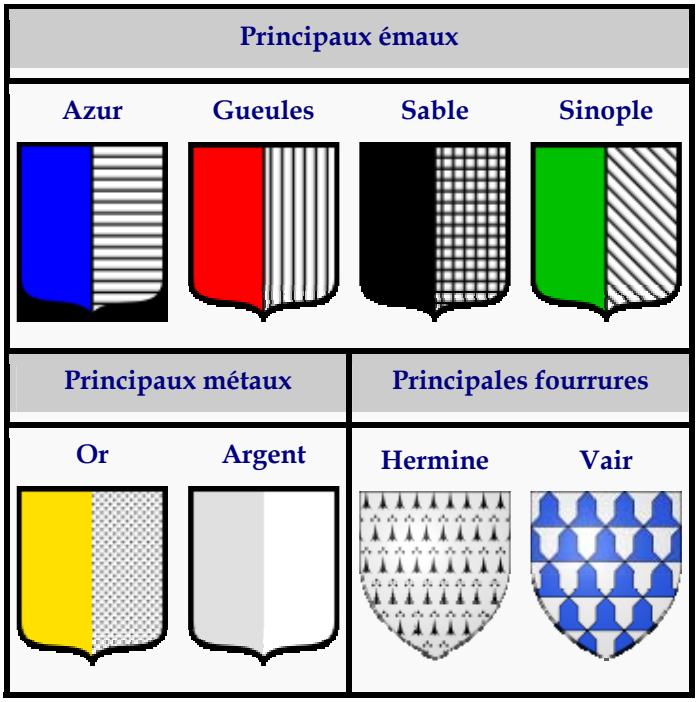
Il se distingue des ombres en ce que l'entrelacs n'évoque pas manifestement la bordure d'une figure identifiable, et se distingue du paillé (qui se blasonne) par l'absence d'anneaux ou de silhouettes de figures.

Le diapré n'est pas un émail, mais un enrichissement de style destiné à meubler et valoriser les à-plats. Il ne se blasonne pas.

Couleurs

La couleur héraldique désigne l'attribut coloré d'un champ ou d'un fond. Il s'agit de couleurs symboliques : ainsi, le gueules se représente par un rouge, qu'il soit vermillon, écarlate, carmin ou autre. Les couleurs sont réparties en trois groupes :

- les métaux, composés essentiellement de l'or et de l'argent ;
- les émaux, composés essentiellement de l'azur, du gueules, du sable, du sinople et du pourpre ;
- les fourrures, composées essentiellement de l'hermine et du vair, ainsi que de leurs innombrables variantes (mais dont seuls le contre-vair et la contre-hermine sont d'usage fréquent).



Règle des couleurs

La principale règle du blason concerne les couleurs. Cette règle interdit de superposer deux "émaux" ou deux "métaux". Cette règle impose en fait que le motif figuré soit suffisamment contrasté, puisque les "métaux" (jaune et blanc) sont des couleurs claires, alors que les "émaux" sont perçus comme profonds.

Couleurs secondaires

Les couleurs secondaires restent d'un emploi assez rare et souvent local. De même, la tradition hésite sur leur statut de métal ou de couleur, la règle des couleurs ayant été formulée avant leur introduction et à tendance à les considérer comme "amphibie", comme les fourrures.

Enfin, la représentation héraldique admet le naturel, c'est-à-dire la couleur naturelle d'un meuble, et ses deux cas particuliers de carnation et tanné. Les couleurs naturelles ne peuvent pas s'employer pour des champs ou des pièces. Elles s'appliquent uniquement aux meubles, et doivent respecter la couleur naturelle du meuble en question : il serait parfaitement ridicule de blasonner "un lion de carnation". Un feuillage "au naturel" sera représenté de sinople, et une mer "au naturel", d'azur.

Carnation

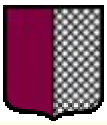
Émail secondaire, utilisée pour les personnages humains, correspondant à la "chair" au naturel: rose pâle (blanc teinté de rouge), proche du blanc, qui doit se distinguer nettement de l'orangé (dont la couleur est plus saturée) et du rouge (gueules) (cette définition de couleur est liée au fait qu'à l'époque de l'apparition de cet émail, la couleur de peau des intéressés était assez invariablement "rose pâle").

Orangé

Email orange, couleur secondaire utilisée surtout dans les blasons avaloniens. "D'orangé plain". La teinte retenue pour l'orangé doit se distinguer nettement des teintes utilisées pour l'or et le gueules.

Pourpre

Couleur ambiguë, classée plus souvent comme émail, de teinte violette. "De pourpre plain". La teinte doit différer nettement des émaux de gueules et d'azur, et la distinction n'est pas facile à faire quand les teintes deviennent passées ou délavées. L'identification de l'émail sera plus facile si la teinte est franchement saturée, et, dans le contexte héraldique, un pourpre tirant légèrement sur le bleu paraîtra plus naturel qu'un fuchsia trop agressif. Cependant, les limites de l'azur étant très étendues, il faut prendre garde à ce que la composante rouge soit clairement affirmée.



Tanné

Email brun (sombre), ou parfois synonyme d'orangé (plus clair). Le tanné tire son nom de la couleur naturelle du cuir tanné. C'est un rouge bordeaux, qui reste suffisamment clair pour se distinguer du noir (sable).

Fourrures

Sont appelées fourrures, ou parfois pannes, l'hermine et le vair, ainsi que leurs variantes, contre-hermine, contre-vair et autres nombreux vairés. On trouve aussi des champs couverts de "fourrure au naturel".

Hermine, contre-hermine et herminé

Le champ semé par excellence est l'hermine, qui est "d'argent semé de mouchetures d'hermine de sable". Ce meuble "mouchetures d'hermine" n'existe que par rapport à la fourrure, ce qui justifie de conserver le terme technique "herminé" pour décrire les semés correspondants. La contre-hermine est "de sable herminé d'argent".

Vair et Vairé

Le vair et ses différentes variantes sont formés d'alternance de "cloches" et de "pots" (qui sont de même forme que les cloches mais tête-bêche), rangés horizontalement sur des "tires". Cloche et pot sont nécessairement l'un de métal, l'autre d'émail.

Imperator

D'azur aux écussons des Königreich d'Eisen posés 3 Heilgrund, Pösen, Sieger – 2 Fischler, Wische – 2 Freiburg, Hainzl, à l'écu d'azur au dragon d'argent, languéé et armé de sable brochant sur le tout.

von Fischler

Tranché d'or et de pourpre à l'église de sable fortifiée de quatre tours de même, la fenêtre centrale éclairée d'or.

von Hainzl

De gueules à un hibou d'argent tenant dans sa serre gauche une zweihander.

von Heilgrund

De sable à un chevalier d'argent armé d'or, portant un écu de gueules orné d'un dragon d'or.

von Pösen

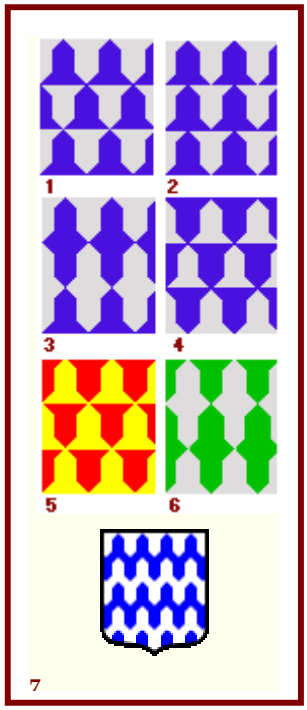
Coupé de sable, aux dragons d'or affrontés et langués de gueules, et d'or chargé de deux haches d'arme posées en sautoir.

von Sieger

D'or à la jambe armée d'argent marchant sur un serpent de sable enroulé autour du tibia et mordant celui-ci.

La taille et le nombre de pièces et de tires ne sont pas quelconques, et donc cette fourrure ne peut pas comme l'hermine être envisagée comme un "semé", lequel suppose un nombre indéterminé de pièces.

D'une pièce à l'autre, le motif peut être aligné en pal, ou décalé en quinconce. D'autre part, la ligne de base peut être de la même couleur que la précédente, ou faire au contraire les alterner. En combinant ces possibilités, le vair peut se présenter sous quatre formes.



Vair (n°1)

La fourrure de base est constituée par des cloches d'azur et des pots d'argent. La première tire comporte un nombre entier de cloches et commence par un demi-pot d'argent, la deuxième décalée en quinconce, commence donc par une demie cloche d'azur. S'il couvre tout le champ, il comporte quatre à cinq tires. (À moins de quatre tires on parle de beffroi – qui est très rare –, à partir de six tires on parle de menu-vair).

Vair en pal (n°2)

Les tires sont répétées à l'identique, sans décalage.

Vair en pointe (n°7)

C'est un vair dont les tires paires sont renversées.

Contre-vair (n°3)

C'est un vair en pal dont les tires paires sont renversées.

Vair renversé (n°4)

Toutes les tires sont renversées. (Les cloches sont d'argent, et la première tire commence par une demi-cloche. Ne pas confondre avec un vairé d'azur et d'argent, où les cloches sont aussi d'argent, mais qui commence par un demi-pot d'azur). De fait le "renversé" peut affecter n'importe quelle variante, on peut donc imaginer un "vair en pal renversé", etc. Ces possibilités sont rarement utilisées.

Toutes les formules ci dessus ont leurs variantes en vairé, vairé en pal, etc., dès lors qu'une couleur au moins diffère de la fourrure de base.

Vairé (n°5)

Ici : "vairé de gueules et d'or".

Contre-vairé (n°6)

Ici : "contre-vairé de sinople et d'argent".

Champ composé

En héraldique, on donne parfois le nom de champ composé à un champ (d'écu, de partition ou de charge) rempli par répétition de petits meubles. On trouve deux formes principalement : "semi" et "pavage".

Semé

Un petit meuble est répété en grand nombre sur le champ. Ce nombre est indéfini, cette indéfinition étant marquées par le fait que les meubles semés sont dessinés incomplets près des bord, semblant continuer au-delà des limites, ou disparaissant sous d'autre charges brochant sur eux. Champ et meubles semés obéissent à la Règle de contrariété des couleurs. Les semés se blasonnent généralement ainsi : de <couleur A> semé de <meuble> de <couleur B>.

Pavage

Un pavage est réalisé quand la répétition couvre le champ entier, le champ lui-même n'est plus visible ; ou même on peut concevoir que c'est l'ensemble des meubles répétés qui constitue le champ. Plusieurs cas se présentent :

- Le même meuble se répète en utilisant alternativement deux couleurs différentes, parfois tête bêche si la forme le nécessite. Les pavages constituent des figures fixes répertoriées comme l'échiqueté, le losangé, etc. qui sont des exemples de pavage de meubles géométriques simples. Il n'y a pas de nom générique prévu pour blasonner un pavage original du type des lézards d'Escher.
- Le même meuble se répète dans la même couleur, et alors il faut un filet séparateur d'une couleur différente. C'est le cas du "maçonné". Le meuble devient le champ, et le filet caractérise le pavage : de <couleur> maçonné de <couleur>.

Les pavages étant plus des juxtapositions de formes, et non des superpositions, ils s'envisagent plutôt comme des partitions, et en ce sens n'ont pas à suivre la Règle de contrariété des couleurs.

Pièces longilignes composées

La répétition du motif peut ne comprendre qu'une tire, dans le cas des pièces longilignes (bande, bordure,...). Les deux principaux motifs de ce type sont le componé et l'endenté.

Componé

Pièce longiligne (principalement bordure, mais aussi croix…) divisée en quadrilatères (compons) égaux d'émail alternés.

Endenté

Couvert de triangles alternés d'émaux différents, en dent de scie.

Fonds semés spécifiques

Beffroi

C'est une variété de vair (comportant moins de quatre tires.) donc une fourrure.

Besanté

Semé de besants, c'est-à-dire de disques de métal sur un champ de couleur. Dans le cas inverse, on dit tourtelé.

Billeté

Semé de billettes

Castelé, Châtelé

Semé de petits châteaux fortement stylisés, simplifiés en petites tours.

Échiqueté

Couvert de carré de deux motifs à la façon d'un échiquier.

Échiquier

Avec ses tires et ses points.

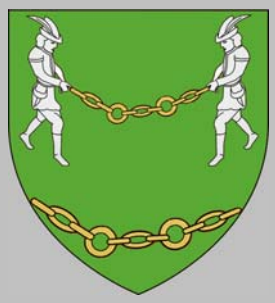
Fretté

Motif grillagé, généralement formé par six cotices entrelacées, moitié dans le sens de la bande, moitié dans le sens de la barre (dessinant une frette au centre). Dans le sens pal-fasce, on parle de grillagé.

von Trägue

D'argent à la tour maçonnée de sable ouverte et ajourée de champ, dans son ombre un homme tout de sable aussi.

von Wische



De sinople à deux veneurs d'argent liés par une chaine d'or, une autre chaîne d'or montée en chevron inversée en pointe.

Empire du Croissant

D'azur à un croissant de lune d'or au canton dextre de la pointe et une étoile à seize rais de même au canton senestre du chef.

Aldiz'ahali

D'azur à la bande d'or, accompagnée de six étoiles à six rais du même, mises en orle.

Atlar-vahir

D'azur au cheval effrayé d'argent sur une terrasse de sinople, un croissant de lune d'or au canton senestre du chef.

Jadur-rihad

De sable, à la salamandre d'or dans sa patience de gueules.

Fuselé

Motif en losange orienté de biais.

Goutté

Semé de gouttes. D'argent goutté de gueules.

Grillagé

Motif entrelacé de cotices, en pal et en fasce (différent du fretté).

Losangé

Motif en losange.

Papelonné

Semé de dentelures en forme d'écailles ou de demi-cercles, bordés d'un émail différent. On énonce d'abord le fond, puis la bordure.

Tourtelé

Semé de tourteaux, c'est-à-dire de disques de couleur sur un champ de métal. Dans le cas inverse, on dit besanté.

Champ rebattu

En héraldique, on nomme rebattement la répétition de partitions simples ou de pièces simples. Ce mécanisme est à l'origine des motifs géométriques "à rayures" et de certaines pièces honorables. Les motifs à rayures (de toutes tailles et en tout sens) forment un cas un peu particulier.

Les motifs à rayure divisent la surface qu'ils recouvrent en un certain nombre de pièces. Ces pièces sont alternativement de couleur et de métal quand la composition est à deux émaux. On peut rencontrer (très rarement) des motifs à trois émaux. Les émaux qui composent le motif sont énoncés dans l'ordre, en commençant par celui de l'angle dextre du chef (ou dans le cas du bandé, sénestre du chef), et les pièces sont numérotées dans ce même ordre s'il faut les désigner individuellement.

Dans les armes, ces motifs à rayures se rencontrent surtout sur le champ, mais peuvent également être utilisés sur des pièces ou des meubles.

Pièces et partitions

Les motifs rayés sont nommés à la fois suivant la direction du trait de partition, et la taille des pièces :

- Verticales, parties dans le sens du pal : voir palé ou vergeté.
- Horizontales, coupées dans le sens de la fasce : voir fascé ou burelé.
- Tranchées dans le sens de la bande : voir bandé ou coticé.
- Taillées dans le sens de la barre : voir barré ou coticé en barre (contre-coticé).
- En forme de chevrons : chevronné.

Quand ils sont utilisés comme fonds des pièces et partitions de l'écu, les motifs à grandes pièces (palé, fascé, bandé ou barré, ou chevronné) sont normalement de six pièces (neuf pour les motifs à trois émaux), et l'on blasonne le nombre de pièces. Les motifs à petites pièces sont normalement représentés avec dix pièces (douze pour les motifs à trois émaux), mais le nombre exact de pièces devient indifférent (ce que marque le changement de nom) et peut varier suivant la taille effective de la surface à couvrir. Quand ces motifs sont utilisés comme fond pour un meuble, le nombre de pièces ne peut pas être décompté facilement. On se contente alors de distinguer entre la grande taille (six pièces) et la petite (au moins dix).

Voici le mécanisme des rebattements, obtenus à partir d'un parti d'or et de gueules (n°1) :

un premier rebattement va donner quelque chose qui pourrait se blasonner :

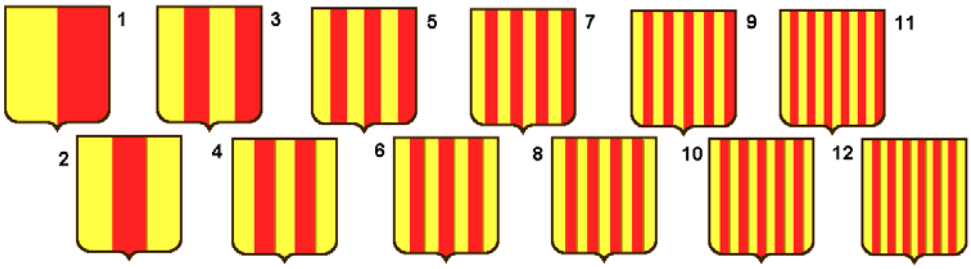
- Parti de deux traits, d'or, de gueules et d'or (n°2)

mais cette configuration est plutôt celle d'une pièce : le pal. D'où le blasonnement (où la notion de répétition est cachée) :

- D'or au pal de gueules

Avec l'augmentation des répétitions vont apparaître successivement des partitions et des pièces. Au-delà de trois, si le nombre de zones est pair, il s'agit d'une partition rebattue, s'il est impair il s'agit d'une pièce rebattue :

- Palé de quatre pièces (n°3) ;
- Deux pals (n°4) ;
- Palé de six pièces (ou mieux: palé tout court: six est la valeur par défaut) (n°5) ;
- Trois pals (n°6) ;
- Palé de huit pièces (n°7) ;
- Quatre pals (n°8) ;
- Palé de dix pièces (ou mieux : vergetté de dix pièces) (n°9) ;
- Cinq pals (cinq vergettes) (n°10) ;
- Palé de douze pièces (vergetté de douze pièces) (n°11) ;
- Six pals (six vergettes) (n°12).



Pour le vergetté, la valeur par défaut est dix pour certains, douze pour d'autres. Donner le nombre de pièces n'étant pas une faute, il vaut mieux le faire quand la précision paraît utile. Cependant, ce nombre de pièces ne peut suffire à distinguer deux blasons, et est non significatif sur des figures.

Le même principe s'applique à partir du coupé (Fasce, Fascé), du tranché (Bande, Bandé), du taillé (Barre, Barré) et à quelques combinaisons de ces derniers (Chevron, Chevronné par exemple). En pratique, peu d'éléments de départ sont susceptibles d'être rebattus, mais le nombre de rebattements obtenus est très grand.

Liste des champs rebattus

Contre-

En préfixe à un nom de rayure, indique que le champ est divisé en deux parties par une ligne, les rayures étant de l'un en l'autre. Quand on ne précise pas le sens de la partition (contre-palé), cette partition est à angle droit des rayures (coupé pour le contre-palé) : Contre-palé de gueules et d'argent. Dans le cas contraire, on mentionne d'abord la partition, puis la contre-rayure. Le contre-chevronné est parti, chevronné de l'un en l'autre.

Kurta-kir

D'or au loup d'argent langué de gueules sur une terrasse de sinople, au chef de sable chargé d'une étoile d'or au franc-canton.

Ruzgar'hala

De sable au vol d'or, au chef d'argent chargé d'une aigle issante du champs.

Yilan-bazlik

D'azur à une montagne d'argent, surmontée d'un croissant de lune d'or encadré de deux serpents affrontés, ondoyants et tortillés d'argent.

Inismore

avant le couronnement d'Elaine

Taillé, au premier de sinople aux deux trèfles d'argent, au second de sable aux deux trèfles aussi d'argent.

après le couronnement d'Elaine

Parti d'argent et d'azur aux trois couronnes posées 1-2 brochant de l'un en l'autre, au calice brochant de même sur la partition.

O'Bannon

De sinople au rencontre de bélier d'or.

Bandé

Se dit d'une pièce divisée en un nombre pair de parties égales d'émaux alternés dans le sens de la bande. Le bandé est normalement divisé en six pièces (qu'on ne blasonne pas), parfois en quatre ou en huit. Au-delà, on dit coticé. On commence par énoncer l'émail le plus en haut à sénestre.

Barré

En parlant de l'écu, divisé en un nombre pair de parties égales d'émaux alternés, dans le sens de la barre. Le barré est normalement divisé en six pièces (qu'on ne blasonne pas), parfois en quatre ou en huit. Au-delà, on dit contre-coticé ou coticé en barre.

Burelé

Divisé horizontalement, dans le sens du fascé, de dix pièces ou plus. On doit spécifier le nombre des burelles.

Chevronné

Motif formé par la superposition de chevrons en nombre. La forme du chevron fait qu'il n'est pas aisé de fixer le nombre de figures. Par analogie avec les autres figures de rayures, le chevronné se représente avec six ou huit alternances.

Coticé

Type de rayure. Division dans le sens de la bande, similaire au bandé, mais formé par plus de huit pièces.

Contre-coticé

Dans le sens de la barre, on parle de contre-coticé.

Fascé

Type de rayure. Se dit en héraldique d'un écu ou d'un quartier divisé en un nombre pair de parties égales d'émaux alternés, dans le sens de la fasce (s'il y a un nombre impair de parties sur un écu, elles dessinent de une à trois fasces sur un champ).

Palé

Type de rayure. Se dit d'un écu ou d'un quartier divisé verticalement en un nombre pair de parties égales d'émaux alternés. Au-delà de huit pièces, il est dit vergetté.

Vergetté

Type de rayure. Division dans le sens de la bande, similaire au palé, mais formé par plus de huit pièces (vergettes).

Charge

Un écu plain n'a qu'un champ, qu'aucune charge ne vient altérer : le champ plain couvre toute sa plaine.

Peu d'écus sont de couleurs "pleines", la plupart sont agrémentés (chargés) par des motifs (charges) dont le but technique principal est de singulariser les armes.

Aux motifs géométriques élémentaires de départ (qui a constitué le groupe des "pièces honorables", à position sur le champ et à taille conventionnelles) sont venues s'ajouter une infinité de figures de toutes sortes : forme géométrique pure, être vivant animal ou végétal, réel ou fantastique, objet technique ou naturel.

Le dessin des charges est toujours très stylisé, parfois à l'extrême, sans effet de modelé, ni d'éclairage.

Les charges sont d'une seule couleur. Mais il arrive que des éléments d'une charge complexe soient d'une couleur différente (exemple : un lion rouge avec des griffes noires), il faut alors le préciser avec un vocabulaire approprié (lion de gueules armé de sable).

Attribut

Position, Attributs et Modifications

Position

La position (d'une figure ou d'un rebattement) correspond aux attributs pris par défaut, quand rien n'est précisé, et qui ne sont donc pas blasonnés. Par exemple, la position d'une tour est d'avoir trois merlons, la position d'un lion est d'être rampant, la position de trois pièces est d'être posées deux et un.

Abaissé

a) Se dit d'une pièce mise au-dessous de la place que la règle héraldique lui assigne. Le chef peut être abaissé par un simple filet de l'émail qu'il surmonte. Le chevron ou la fasque sont abaissés quand ils sont situés dans le tiers inférieur de l'écu (en pointe). Une pièce peut être abaissée soit en signe de déférence, soit comme une peine imposée et une marque d'infamie en souvenir d'une action honteuse. Dans ce cas, abaissé est synonyme de diffamé.

b) Qualifie les pals et les bandes qui prennent naissance dans le milieu de l'écu, et non du bord supérieur.

c) Se dit de tout objet pointu, dont la pointe est dirigée vers le bas. Se dit également des oiseaux dont les ailes, non étendues, sont dirigées vers la pointe de l'écu : un aigle dont les ailes se dirigent vers le bas est dite "à vol abaissé".

Abouté

a) Se dit de pièces allongées qui se touchent par le bout, pointe ou sommet. C'est l'attribut des fusées, des otelles, des branches, des épées, des losanges. Voir aussi appointé, quand le bout est pointu. Les mouchetures d'hermine sont dites aboutées quand leurs bouts correspondent et se joignent en croix.

b) Se dit également des pièces dont l'extrémité est arrondie (aboutée arrondie), ou garnie d'un bout (aboutée de tel ou tel émail).

Accolé

Pièce posée à côté d'une autre et qui la touche, ou pièces posées côte à côte en se touchant. Les pièces géométriques (clefs, losanges, rustres, fusées…) sont souvent accolées.

Accolé est aussi l'attribut d'une pièce enroulée autour d'un autre, comme une vigne autour d'un échalas.

Accompagné

Se dit de meubles principaux, qui ont à leurs côtés des pièces secondaires en séantes positions, c'est-à-dire perpendiculairement. Quand les pièces secondaires sont orientées dans la même direction que la figure principale, on dit plutôt accosté.

Se dit également des meubles qui ont des meubles secondaires en séante position, au-dessus, au-dessous ou aux côtés.

Quand quatre meubles secondaires accompagnent une croix ou un sautoir, on parle de cantonné.

Accosté

Se dit d'une figure posée en pal, en bande ou en barre, quand elle en a d'autres à ses côtés. La figure doit être longiligne (ce n'est pas l'attribut d'une pièce ronde comme le besan ou l'anneau), et les pièces accostées sont placées dans le sens de la pièce principale. Dans le cas contraire on dit accompagné. Quand les pièces secondaires sont en nombre, on dit plutôt côtoyé.

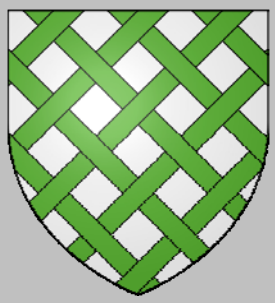
Lynch

De sinople, au pairle losangé d'or et de sable.

McKenna

De sinople à la harpe d'or, cordée d'argent.

O'Brien



D'argent fretté de dix pièces de sinople.

O'Toole

Burelé de sable et d'or de dix pièces, au crancelin de sinople, brochant en bande sur le tout.

Marches des Highlands

avant le couronnement d'Elaine

Parti au premier de pourpre au lion de sable, au second de sable au chardon d'or.

après le couronnement d'Elaine

Parti d'argent et d'azur aux trois couronnes posées 1-2 brochant de l'un en l'autre, au calice brochant de même sur la partition.

N.B. Pour les grandes familles highlanders, vous trouverez également le modèle du tartan du clan familial.

Adextré

a) Se dit de toute pièce principale de l'écu, quand elle est accompagnée à dextre d'une pièce secondaire (contraire est senestré). La position de la pièce secondaire doit être indiquée (en chef, en abîme ou en pointe).

b) Peut également se dire de l'écu lui-même dont le flanc dextre est d'un émail différent du reste.

Adossé

Se dit de deux meubles de même nature (animaux ou objets) représentés dos à dos. (contraire d'affronté, synonyme d'acculé) : deux animaux, deux croissants posés l'un sur l'autre dont le premier est pointes en haut et le second pointes en bas, et en général de toutes les pièces de longueur qui ont deux faces différentes, comme les haches, les doloires, les marteaux, les clefs, pour lesquelles le "dos" est la partie plutôt longiligne et sans pointe.

Affronté

Se dit de deux animaux représentés face à face, se regardant (contraire d'adossé). Se dit plus généralement de deux meubles de même nature dont les tranchants ou les pointes se font face.

Anglé

Se dit d'une figure à angle (croix ou d'un sautoir), quand il y a des figures qui sortent des angles (mouvantes).

Appointé

Se dit de certaines pièces pointues (losanges, épées…) qui se regardent, se touchent, ou convergent vers un point commun. Deux figures peuvent être appointées en bande, en barre, en fasce, en pal ou en chevron. Quand les pointes se touchent effectivement, on précise contre appointé. Voir aussi abouté, quand le point de convergence n'est pas particulièrement pointu.

Brochant

Se dit d'une pièce héraldique secondaire qui passe par-dessus une autre principale, et la masque, en la débordant (par opposition à une pièce "chargée", entièrement contenue dans la pièce principale). "Brochant sur le tout", pièce brochante qui traverse tout l'écu.

Chargé

Pièce chargée : pièce dans laquelle figurent une ou plusieurs autres pièces secondaires. Quand c'est l'écu dans son ensemble qui est chargé, il est dit "chargé sur le tout". La pièce secondaire est normalement centrée (ce qui ne se blasonne pas), mais peut aussi être disposée en chef, en pointe…

Confronté

Synonyme de Affronté.

Côtoyé

Côtoyé n'est pas absolument synonyme d'accosté ou d'accompagné, car il s'applique surtout aux pièces en longueur, comme pal, barre et bande, quand elles sont accompagnées de menues pièces en nombre. L'axe des pièces secondaires est aligné avec celui de la pièce principale.

Empoigné

Se dit de meubles longilignes (flèches, épis…) quand ils sont disposés en pal ou en sautoir, et rayonnent autour d'un centre commun où ils se superposent, comme s'ils avaient été pris dans une même poignée.

Issant

Se dit d'un meuble dont seule la partie supérieure est visible, sortant de la pointe de l'écu (ou de la limite d'un coupé, ou d'une fasce, ou de limite du chef, ou d'un autre meuble). Issant est quasiment synonyme de naissant ; la partie visible d'un meuble issant est souvent considérée plus réduite que celle d'un meuble naissant.

Mouvant

Une pièce mouvante est celle qui sort de l'un des flancs ou de l'un des angles de l'écu, comme le flanqué. Une pièce peut être mouvante d'une autre si elle paraît en saillie.

Naissant

Se dit d'un meuble dont seule la moitié supérieure est visible, sortant de la pointe de l'écu (ou de la limite d'un coupé, ou d'une fasce). Naissant est quasiment synonyme d'issant ; la partie visible d'un meuble issant est souvent considérée plus réduite que celle d'un meuble naissant.

Senestré

Contraire d'adextré.

Sommé

Se dit d'un meuble qui porte un autre meuble sur son sommet, en contact immédiat avec lui (contrairement à surmonté, où il n'y a pas de contact).

Sur le tout

Se dit d'une pièce, généralement un écusson portant des armes simples, qui charge l'ensemble de l'écu en son centre. Cette disposition est fréquente dans les grandes armes. Quand l'écu sur le tout est lui-même chargé d'un troisième niveau, on blasonne "chargé sur le tout du tout" suivi de la description du troisième écu.

Surmonté

Se dit d'un meuble accompagné d'un autre meuble placé immédiatement au-dessus, mais sans contact avec lui (contrairement à sommé, où il y a contact). On dit cependant qu'un casque est surmonté d'une couronne.

Attribut

On entend par attribut les manières d'être d'une figure qui la différencient de sa position normale : en disposition et en nombre ; en émail et partition ; en modification ; et en pièce qui la charge. Les attributs sont blasonnés à la suite de l'énoncé de la pièce, et comprennent toujours au moins l'émail (sauf cas très particulier, où l'émail fait partie de la position, comme dans la moucheture d'hermine ou la fontaine).

Affaissé

Qualifie une fasce courbée, avec son côté convexe vers la pointe. Plus généralement, peut se dire de toute pièce horizontale ou oblique, ployée comme sous l'effet de la gravité.

Aiguisé

a) Se dit des pièces longiligne (croix, fasce…) qui ont leurs extrémités taillées en pointe.

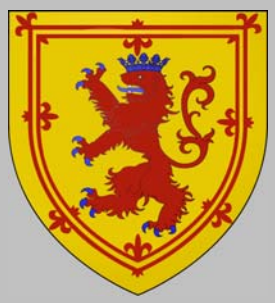
b) S'emploie également pour un outil, dont le fer est d'une couleur particulière (hache d'argent aiguisée d'or).

c) voir fiché pour les pièces verticales aiguisées dans la partie inférieure.

Alésé ou Alaisé

a) Se dit d'une pièce honorable raccourcie qui ne touche pas les bords de l'écu soit par une extrémité, soit par toutes (ce qui est normalement le propre des meubles). La croix alésée joue ainsi le rôle de meuble.

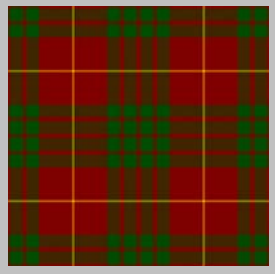
McDuff



D'or, au lion léopardé de gueules armé, lampassé et couronné d'azur, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.

Cameron

D'or, aux trois flèches renversées au naturel, passées en sautoir et en pal, liées de gueules, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.

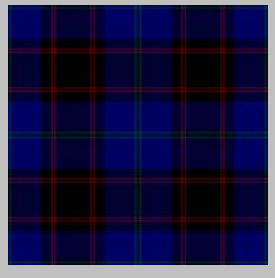


Gordon

D'or, à un arbre de sinople, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.

McBride

D'or, au cerf rampant de tanné, corné de sable, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.



b) L'alésé peut encore définir une pièce qui n'est pas de la même couleur dans toute sa longueur. L'intervalle alaisé est alors rempli d'une couleur différente.

Allumé

a) Allumé se dit d'un meuble (charbon, bûcher) qui possède une flamme.

b) Se dit occasionnellement des pièces longilignes, terminées en forme de flamme (voir plutôt enflammé).

c) Voir l'attribut des pièces ayants des yeux "allumés" d'une couleur particulière.

Anché

Se dit, des meubles à partie recourbée, s'applique surtout au cimeterre.

Ancré

Modification d'une pièce longiligne (croix), se terminant en forme d'ancre, c'est-à-dire par deux croix.

Anglé

Muni de pointes ou de flammes mouvantes des angles de l'écu.

Anillé

S'utilise uniquement pour la croix dont les extrémités sont recourbées en crochet, en forme d'anille. Certains auteurs exigent aussi la présence d'un trou carré en son centre. Ressemble beaucoup à la croix ancrée, cette dernière ayant les extrémités recourbées pointues contrairement à l'anillée.

Ansé

Muni d'une anse.

Arqué

Qualifie le pal quand il est courbé, à dextre ou à sénestre.

Barbé

Aux extrémités en forme de barbe. Voir allumé.

Bastillé

Se dit d'une pièce dont la partie inférieure est échancrée par des créneaux. Quand c'est la partie supérieure, on parle de crénelé. Quand les deux bords sont crénelés, on parle de bretessé.

Bordé

Modification d'une pièce qui consiste à l'entourer d'une bordure de couleur différente.

Bretessé

Qualifie une pièce dont les deux bords parallèles sont crénelés, symétriquement. Contre-bretessé : qualifie une pièce dont les deux bords sont crénelés, les merlons faisant face aux créneaux.

Brisé

Rompu.

Cannelé

Se dit d'une pièce dont les bords présentent des cannelures, échancrures en forme de croissant, dont les pointes sont dirigées vers l'intérieur (la bordure est échancrée quand les pointes sont dirigées vers l'extérieur). Contre-cannelé : pièce dont les deux bords présentent des cannelures alternées, les pointes d'un côté étant en face des ventres de l'autre.

Cléché

Pièce dont les extrémités sont en forme de clef antique, c'est-à-dire à la fois pattées et pointues, ce qui forme trois angles en tout. Une pièce cléchée est nécessairement alaisée, puisque ses extrémités doivent être visibles.

Contre-

Préfixe, devant une modification de bordure (crénelé, cannelé,…), signifie que les deux bords de la pièce sont bordés de même, mais alternativement d'un côté et de l'autre (et non symétriquement). Ce préfixe ne s'applique qu'aux motifs dont l'amplitude est faible, ou qui ne peuvent pas s'interpénétrer. Dans le cas contraire, la position est au contraire que les motifs soient alternés de part et d'autre, comme si la pièce elle-même prenait la forme correspondante.

Couché

Se dit d'un chevron qui a la pointe orientée à dextre (on dit couché contourné quand c'est à sénestre).

Couplé

Lié deux à deux.

Crénelé

Se dit d'une pièce dont la partie supérieure est échancrée par des créneaux. Quand c'est la partie inférieure, on parle de bastillé. Quand les deux bords sont crénelés, on parle de bretessé.

Crénelé-entaillé

Se dit d'une pièce dont la partie supérieure est échancrée par des créneaux en forme de queue d'aronde.

Cramponné

Aux extrémités en forme de crampons. La croix cramponnée est symétrique de la croix gammée.

Défaillant

Pièce dont la moitié manque à dextre ou à sénestre. On dit aussi failli.

Denché

Synonyme en pratique de dentelé. En théorie, le denché présente des dents plus grosses que le dentelé, mais la distinction n'est pratiquement pas possible.

Dentelé

Qualifie une pièce dont les bords sont bordés de petites dents triangulaires. «Parti dentelé d'argent et de gueules». Quand les dents sont nettement plus grosses, il s'agit du vivré. Les pièces honorables dentelées d'un seul côté sont dites feuille de scie, qui peut être posée en bande, en fasce ou en barre, les pointes vers le bas (dans le cas contraire, on précise qu'elle a les dents vers le chef).

Denticulé

Qualifie l'écu dont les bords sont bordés de petits créneaux, sur tout le pourtour (sauf spécification contraire). Théoriquement, le denticulé se composerait canoniquement de quatorze pièces, mais ce nombre ne semble jamais respecté.

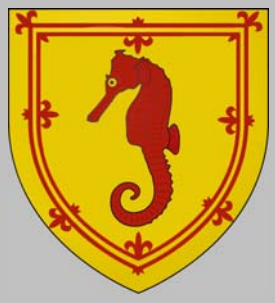
Échancré

Se dit des pièces dont les bords présentent des dentelures évidées en forme de croissant, les pointes dirigées vers l'extérieur (le bord est cannelé quand les pointes sont dirigées dans l'autre sens). Quand les dentelures sont plus fines, on dit engrêlé.

Écimé

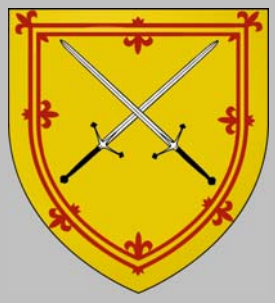
Coupé au sommet.

McCodrum



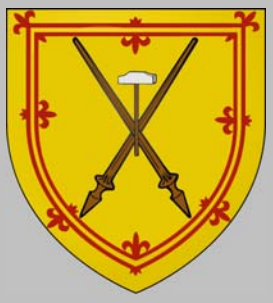
D'or, à l'hippocampe de gueules, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.

McDonald



D'or, aux deux claymores d'argent emmanchées de sable passées en sautoir, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.

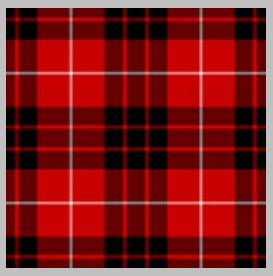
McEachern



D'or, aux deux lances de tournoi de tanné passées en sautoir, au maillet d'argent brochant sur le tout, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.

McGregor

D'or, à la chèvre saillante de sable lampassée de gueules, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.



Éclaté

Se dit des partitions dont la limite irrégulière n'est pas nette, comme déchirée par un éclatement.

Éclopé

Se dit d'un trait brisé en deux fois à angle droit.

Écoté

Se dit des pièces dont la bordure modifiée forme des créneaux obliques, ou des dents de scie, qui rappellent les branches coupées de l'écot. Quand les écots sont alternés, on a le contre-écoté.

Embouché

Qualifie un cor dont l'embouchure est de couleur différente de celui du corps.

Émanché

Se dit d'un bord divisé en traits brisés, formant des émanches. Intermédiaire entre le vivré et le denché. L'emmanché normal est implicitement en fasce, de deux dents vers le haut (et une dent et deux demi vers le bas). Il doit être blasonné quand il suit d'autre partition ou un autre nombre de pointes. L'emmanché ne traverse normalement pas tout l'écu, mais se limite au tiers de sa largeur (comme les émanches). Dans le cas contraire on dit "emmanché de part en part" ou "d'un bord à l'autre", ou "d'un flanc à l'autre".

Emmanché

Indique que le manche d'un outil ou d'une arme est d'une couleur différente. Ne pas confondre avec Émanché (voir ci dessus).

Enclavé

Voir crénelé.

Endenté

Constitué de triangles de couleurs différentes s'emboîtant les uns dans les autres.

Enflammé

Se dit des pièces terminées en forme de flamme (synonyme de flambant, flamboyant).

Engrêlé

Se dit d'une pièce ou d'une partition dont les bords sont garnis de petites dents à côté concave, comme l'échancré mais plus fin.

Enguiché

Qualifie un cor dont le cordon est de couleur différente de celui du corps (la guiche est la courroie par laquelle est suspendu le cor)

Enté

Ou "ondé enté". Lignes courbes sinusoïdales, dont l'amplitude est très marquée. Les ondulations plus molles se disent "ondées", quand l'ondulation est outrepassée on a affaire au "nébulé".

Failli

Voir défaillant.

Fiché

Se dit du pal, ou du pied d'une croix, ou d'une pièce verticale dont la partie inférieure a une forme en pointe.

Flambant, flamboyant

Se dit des pièces ou des figures pointues (pile, épée, pointe, rais), quand leurs bords sont ondés à la façon d'une flamme. Synonyme d'enflammé.

Fleurdelisé

Se dit des pièces aux extrémités en formes de fleurs de lis, ou bordées de fleurs de lis. Quand les fleurs de lis sont intérieures, on dit contre-fleurdelisé.

Fleuronnée

Modification d'une croix ou d'une pièce allongée consistant à la terminer par un bouton de fleur. Également, modification d'une cotice ou d'une pièce longiligne, consistant à la border par une rangée de boutons de fleurs. Quand les fleurons sont à l'intérieur, on dit contre-fleuronné. On dit aussi fleurée ou fleuretée. Quand la fleur est épanouie, la même disposition donne le fleurdelisé.

Fourché

Se dit des pièces longilignes terminées par deux pointes, qui leur donnent vaguement l'aspect d'une fourche (plutôt d'une fourchette à escargots). (Ne pas confondre avec fourchu, attribut de la queue).

Gammé

Pièce (normalement une croix) qui se termine comme la lettre grecque gamma, c'est-à-dire coudé vers la droite. La croix gammée est aussi (très rarement) appelée gammadion.

Nébulé

Correspond à un bord fortement ondulé, dont les ondulations sont outrepassées, si bien que les deux côtés sont enclavés l'un dans l'autre. Quand les ondulations ne sont pas outrepassées, on parle simplement de "enté" ou de "ondé".

Ondé

Qualifie une pièce dont les bords sont découpés en sinuosités concaves et convexes, qui ressemblent à des vagues. L'amplitude des sinuosités doit être inférieure à la largeur d'une fasce, dans le cas contraire on parle de "enté".

Orlé

Bordure d'une pièce héraldique, qui ne touche pas les bords de l'écu. Croix d'argent orlée de gueules.

Patté

Modification d'une pièce longiligne (croix), dont les extrémités vont en s'élargissant : Croix pattée. Une pièce pattée n'est pas nécessairement alaisée, mais c'est souvent sous-entendu.

Ployé

Attribut du chapé, quand ses limites sont des courbes ployées vers le bas.

Potencé

Qualifie une pièce dont les extrémités se terminent en forme de T.

Recroisettée

Modification d'une croix consistant à croiser chacune de ses extrémités par une petite croix.

Renversé

Synonyme de versé.

Résarcelé

Modification d'une pièce, la bordant d'un filet de même couleur. Rare.

Tréflé

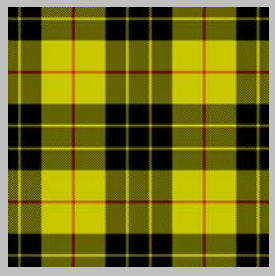
Modification d'une pièce longiligne (croix), se terminant par une petite fourche aux extrémités arrondies.

McIntyre

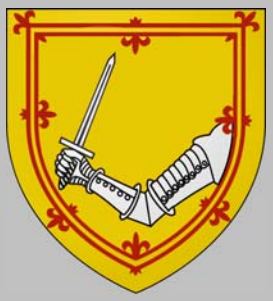
D'or, au sanglier de sable, armé de gueules, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.

McLeod

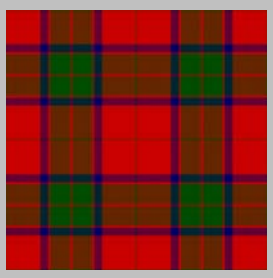
D'or, à un corbeau de sable, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.



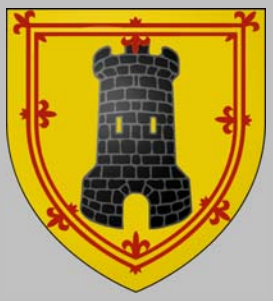
Robertson



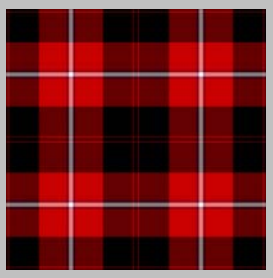
D'or, à un bras dextre, armé d'argent, mouvant du flanc senestre, et tenant une épée du même posée en barre, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.



Sinclair



D'or, à la tour de sable, ouverte et ajourée du champ, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.



Virolé

Qualifie un cor dont la virole est de couleur différente de celui du corps (une virole est un petit anneau de métal plat placé près de l'embouchure ou du pavillon d'un cor)

Vivré

Qualifie une pièce héraldique dont les bords présentent des grosses dents de scie. Quand les dents sont plus fines, on parle plutôt de denché ou denticulé.

Modifications

Les modifications d'une pièce sont un cas particulier d'attribut. Elles peuvent consister à attribuer un émail particulier à une partie, ajouter une partie facultative (girouette sur un toit), indiquer qu'une partie normalement présente fait défaut (animal morné ou décapité), ou indiquer un nombre de pièces différent du nombre par défaut ("tour crénelée de quatre pièces", pour modifier le nombre de merlons).

Les attributs de modification peuvent être spécifique à un meuble particulier (l'empennage d'une flèche). Ils sont le plus souvent commun à toute une classe d'objets (tous les animaux à griffe peuvent être armés). Dans ce cas, sauf exception, chaque objet de la classe hérite de tous les attributs correspondants (tous les quadrupèdes peuvent potentiellement être marinés, même si aucun écureuil ne l'a jamais été).

Les modifications se blasonnent par un participe passé, sur un verbe décrivant l'ajout (ou le dessin) de la partie correspondante. Ce verbe est le plus souvent propre au langage héraldique : archaïque, ou néologisme forgé sur le nom de la partie. Un verbe décrivant l'ajout ou la modification d'une partie peut toujours être utilisé pour indiquer une modification d'émail (et cette partie est alors dotée d'une ligne séparatrice, si elle n'en avait pas).

Les modifications entrent dans deux grandes catégories : les modifications géométriques, qui affectent les lignes séparatrices ou les extrémités des séparations ou pièces, et les modifications des meubles.

Quand la modification consiste à rajouter un meuble secondaire, ou à rajouter un détail facultatif, elle est blasonnée avant la pièce si le détail est de même émail ("aigle couronnée d'or, tour girouettée d'argent").

Attributs des animaux

Quand telle ou telle partie du corps est d'un émail différent, il est dit ailé (ailes), allumé (œil), denté (dents), armé (griffes ou ongles)…

Un animal (réel ou imaginaire) peut être engoulant (c'est-à-dire engloutissant) une pièce secondaire.

L'animal peut être transformé en créature imaginaire en étant mariné (avec une queue de poisson), dragonné (queue se terminant en queue de dragon, avec un dard), ailé, monstrueux (avec une tête humaine)…

Il est couronné ou diadémé quand il porte couronne ou diadème, colleté quand il porte un collier (comme le chien), enmuselé quand il a une muselière, clariné quand il porte une clochette (comme le mouton ou la vache).

Il est morné quand il est représenté sans langue ni dents ni griffes, désarmé sans griffes. Il est couard quand sa queue est entre ses jambes. Il est éviré quand il est représenté sans sexe défini, vilené quand au contraire le sexe est représenté d'un émail différent.

Uniquement la tête de face = rencontre. "De gueules à trois rencontres de léopard d'or".

Attitude

L'attitude d'un quadrupède dépend généralement du nombre de pattes figurées posées sur le sol, de la position du tronc et de la tête. Les principales attitudes sont passant et rampant. Normalement représenté regardant à dextre, c'est-à-dire dans le sens de la marche quand l'écu est tenu au bras gauche. Il est dit "contourné" sinon. Quand seule la tête est retournée vers l'arrière, il est dit regardant.

L'animal rampant est représenté posé sur une seule de ses pattes arrières, les trois autres membres projetés vers l'avant, et le tronc et la têtes verticaux. Dans le cas du chat et du taureau, on dit effarouché pour désigner cette attitude.

Représenté dressé, les deux pattes arrière posées sur le sol, il est sautant (quand le corps est en déséquilibre avant), ou effrayé (quand le corps est nettement à l'aplomb des pattes). En parlant du cheval, on dit cabré au lieu de effrayé, un taureau est furieux.

Les deux pattes arrière sur le sol, et le tronc à l'horizontale, il est courant quand il est représenté au galop (en parlant du cerf, on le dit élancé pour désigner cette attitude). Il est passant quand une patte est levée, et arrêté ou posé quand les deux pattes avant sont posées droites.

Quand l'arrière-train est posé sur le sol, le tronc étant dressé, il est accroupi quand les pattes avant sont levées, et assis quand elles sont également posées au sol.

Quand le tronc est allongé, l'animal est couché quand la tête reste redressée (ou gisant, parlant du cerf), et dormant quand elle est également posée sur le sol.

Marques infamantes

- Vilené : le sexe d'une couleur différente peut être une marque d'infamie : viol, adultère...
- Couard : la queue entre les jambes, ce qui n'est pas glorieux...
- Contourné : les animaux des blasons regardent normalement à dextre ; c'est-à-dire qu'ils affrontent du regard leur adversaire. Orienté vers sénestre (contourné), celui-ci est-il en fuite ? Ce n'est pas une position valorisante.
- Diffamé : l'animal n'a pas de queue, ce qui lui attire des quolibets.

Les blasons portant des marques infamantes sont rares, tout simplement parce que leurs possesseurs peu enclins à s'afficher avec les images peu glorieuses de tares personnelles ou héritées, s'empressaient de se créer un nouveau blason (dit "de substitution").

Dispositions en Nombre

La troisième règle du blason veut que les meubles répétés en nombre aient les mêmes attributs (en dehors de la disposition). Les dispositions naturelles ne se blasonnent en principe pas, mais peuvent être précisées s'il y a doute.

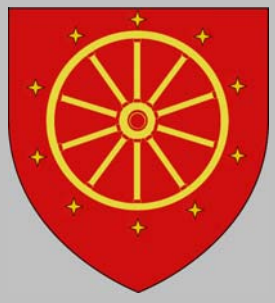
Les pièces en nombre sont généralement groupées de manière régulière, en lignes ou en quinconces, en respectant la forme générale de l'écu : globalement rectangulaire et plus haut que large, ou en triangle la pointe en bas. Quand ces pièces chargent une pièce honorable, elles sont normalement alignées suivant l'axe naturel de cette pièce. On blasonne les dispositions particulières suivant le nom de la pièce honorable de même dessin (en pal, en fasque, en bande, en barre, en croix, en chevron, en pairle, en sautoir…), ou en indiquant de haut en bas combien chaque ligne reçoit de pièce ("posées trois, deux un").

Deux pièces sont normalement disposées côte à côte (en fasque) si elles sont plus larges que hautes, superposées (en pal) dans le cas contraire. Trois pièces sont normalement "posées deux, un", sauf si elles sont très larges ou très hautes.

Urquhart

D'or, à trois balances d'argent posées en pal, au double trescheur fleuronné et contre-fleuronné du même.

Ligue de Vendel



De gueules à une roue de dix rais d'or, chacun accompagné d'une étoile de quatre rais du même.

Vestenmannavnjar

De gueules à la rune Villskap d'or.

Aarensfolk

De gueules à la rune Fornuft d'or.

Bodilsfolk

De gueules à la rune Bevegelse d'or.

Enhedsfolk

De gueules à la rune Sterk d'or.

Handelsfolk

De gueules à la rune Kyndighet d'or.

Modifications de traits de partition

Les formes particulières de traits (échancré, potencé…) peuvent remplacer n'importe quel trait droit figurant sur l'écu (à l'exclusion de la bordure de l'écu lui-même). Elles s'appliquent à des bordures de pièces (fasce, pal…) ou à des bordures de partition (coupé, fascé…).

Quand une pièce honorable longiligne est dite de deux émaux, elle est considérée comme implicitement divisée par un trait de partition dans le sens de la longueur. Si ce trait de partition présente un motif, ce motif peut s'étendre sur toute la largeur de la pièce : "D'argent à la fasce ondée de gueules et d'or".

Quand la bordure d'une pièce longiligne est modifiée, les deux bords sont affectés en même temps (sauf pour le crénelé). Dans le cas général, les motifs sont en phase, les pointes et les creux étant alignés. Quand ils sont au contraire en alternance de phase, on parle de contre-motif : "D'argent à la fasce contre échancrée de gueules".

Certains motifs sont suffisamment simples (ondé, denté…) pour que l'on puisse considérer que la pièce est affectée dans son ensemble. C'est le cas de pièces longilignes étroites (ou rebattues), quand l'épaisseur de la pièce devient inférieur au pas du motif. Dans ce cas, les pointes d'un bord font face aux creux de l'autre : "D'argent à la fasce ondée de gueules".

À la différence des partitions (qui délimitent des zones de même niveau) les charges se posent sur le champ ou sur une autre charge (elles chargent) constituant une épaisseur.

Les charges peuvent être partitionnées si elles sont de grandeur suffisante et peuvent être agrémentées par d'autres charges. Parmi les charges les plus répandues, outre les pièces honorables, on trouve la croix, le lion, l'aigle, la fleur de lys.

Pièces, meubles et figures

Quand le champ n'est pas plain, le terme "figure" désigne tout ce qui "figure" sur des armes et vient compléter le champ. Les figures comprennent les meubles, et les pièces honorables (et leurs modifications). Par extension, les figures désignent également les partitions géométriques.

Les pièces sont des parties de l'écu, limitées au trait par des lignes géométriques qui séparent des zones d'émail différent. Contrairement aux meubles, les pièces s'étendent normalement jusqu'au bord de la région qu'elles occupent, et ne sont pas figuratives.

Les pièces simples peuvent recevoir des meubles ou servir de partition (voir les pièces honorable).

À l'exception du chef, les pièces sont blasonnées avant la description du tout, sauf quand elles affectent manifestement le tout.

Pièce honorable

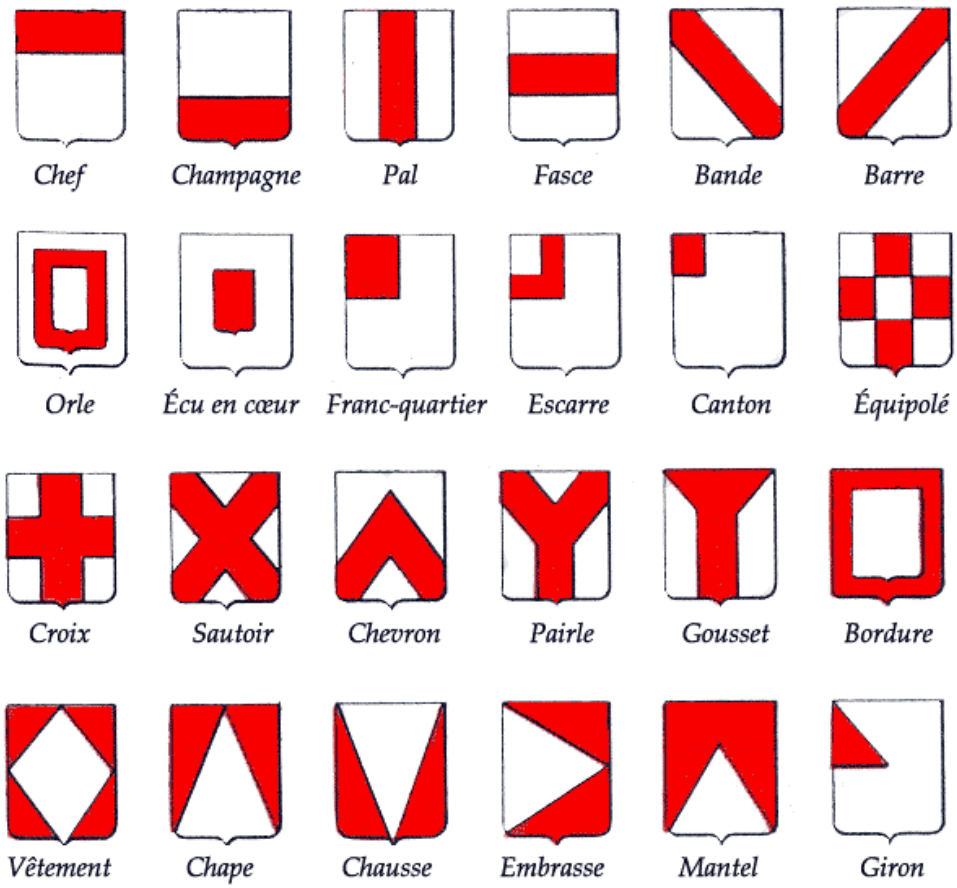
Les pièces honorables sont des pièces suffisamment larges pour pouvoir être chargées (honorées) de meubles. Les pièces honorables ont une largeur égale au tiers de l'écu, à l'exception du franc quartier (qui s'étend jusqu'à la moitié). Elles s'étendent jusqu'au bord de l'écu (à l'exception de l'écusson). Cependant, elles peuvent être élargies quand elles sont chargées de meubles, pour une meilleure lisibilité du dessin.

Les pièces honorables sont les figures les plus anciennes, et qui se trouvent sur les blasons de la plus vieille noblesse. On y distingue deux catégories, ou classes.

- Les pièces honorables de première catégorie, qui séparent le champ, sont le pal, la fasque, la bande, la barre, et leurs composés la croix et le sautoir, ainsi que le chevron et la pairle. Les pièces honorables de première catégorie peuvent être rebattues (à l'exception de la croix, du sautoir et de

la pairle). Les rebattements et superpositions des pièces honorables (ou des partitions correspondantes) permettent de dessiner des armes alternées. Leur forme sert à préciser la manière dont les pièces en nombre sont posées sur le champ (posées en pal, en croix, en pairle…).

- Dans la seconde catégorie, en bordure de l'écu, se trouvent le chef, le flanc (dextre ou sénestre), la champagne, la bordure, le canton, le franc quartier et l'écusson en cœur (ce dernier étant plutôt un meuble). Les pièces honorables de seconde catégorie peuvent servir de partition de l'écu, et être à leur tour partagées et chargées d'armoiries. Dans ce cas, il est fréquent qu'elles soient en fait cousues sur le champ principal.



Quand plusieurs pièces honorables de même fond se touchent, elles doivent fusionner en une pièce unique, et le trait qui les délimite disparaît. Cependant, cette fusion n'intervient que quand le fond des pièces est le même. En particulier, si l'une des pièces subit une partition, elle doit être considérée comme brochante, et la ligne de séparation est maintenue.

Pièces "secondaires" : en règle générale, les pièces sont nommées avant les meubles, mais certaines pièces (chef, canton, champagne) sont par nature subordonnées ou rajoutées, et sont systématiquement nommées après les autres figures.

"Cousu" : qualifie une pièce honorable appliquée métal sur métal ou couleur sur couleur. Cette exception à la règle d'alternance des émaux vient de ce que la pièce honorable est ici utilisée pour composer une arme, et non comme pièce associée à un champ. En pratique, le terme ne s'applique donc guère qu'au chef, et plus généralement aux pièces honorables de seconde catégorie, quand elles sont utilisées de cette manière (ce qui exclut la bordure).

Voici maintenant la liste des pièces :

Jordsfolk

De gueules à la rune Høst d'or.

Larsfolk

De gueules à la rune Krieg d'or.

Stjernasfolk

De gueules à la rune Reise d'or.

Tillitsfolk

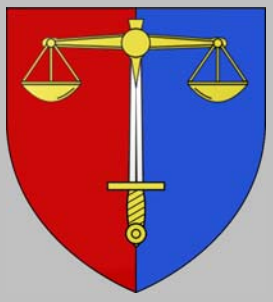
De gueules à la rune Kjøt d'or.

Montaigne

avant la Révolution

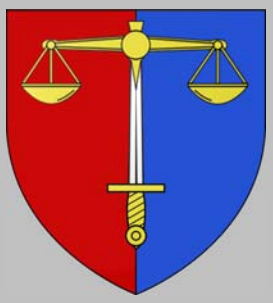
D'azur au soleil d'or et à la bordure engrêlée de même.

après la Révolution



Parti de gueules et d'azur, à une épée garnie d'or mise en pal, au chef une balance d'or brochant sur le tout.

après la Restauration



Parti de gueules et d'azur, à une épée garnie d'or mise en pal, au chef une balance d'or brochant sur le tout.

Adextré

Adextré est normalement un attribut de position, quand une pièce secondaire est à la dextre d'une pièce principale. Mais ce terme s'emploie aussi pour un écu dont le tiers dextre est d'une couleur différente du champ. Ce peut-être alors une partition ou une pièce : le flanc dextre. Le terme étant ambigu, il vaux mieux blasonner avec "flanc" dans ce dernier cas, fort rare au demeurant : "D'argent adextré de gueules" ou "D'argent au flanc dextre de gueules".

Le symétrique, encore plus rare, peut se blasonner "sénestré".

Bande

Pièce honorable qui va de l'angle dextre du chef à l'angle senestre de la pointe. Au-delà de quatre pièces, ou si la bande est réduite au tiers en largeur, on parle de cotice. La bande peut être chargée de meubles : la bande impose son orientation, voir "orientation des meubles".

Barre

Pièce honorable qui va de l'angle senestre du chef à l'angle dextre de la pointe. La barre est une pièce assez rare. Son emploi en brisure est le plus fréquent.

Bâton

Bande ou cotice réduite en largeur, et normalement disposée en bande (qui ne se blasonne pas). Disposé en barre, on le blasonne "bâton en barre".

Bordure

Pièce honorable qui enveloppe intérieurement l'écu de toute part. Sa largeur est d'un sixième de celle de l'écu. Contrairement à l'orle, la bordure touche le bord de l'écu. Quand sont épaisseur est réduite, elle prend le nom de filière.

La bordure peut être composée, suivant une ligne de partition implicite parallèle au bord.

Burelle

Fasce diminuée et employée en nombre pair (quatre ou plus). Seul, on parle plutôt de divise. Par paire et séparée par un espace de même largeur qu'elle, on parlera alors de jumelle. S'il y en a un nombre impair (trois, cinq ou sept), le terme trangle est à préférer.

Canton

Le canton, le franc-canton et le franc-quartier sont tous des pièces honorable de forme carré, dont la position par défaut est à l'angle dextre du chef (s'ils se situent ailleurs, on doit le blasonner).

Le canton est plus petit que le franc-canton, lui même plus petit que le franc-quartier. Des valeurs retrouvées assez fréquemment sont : Canton (sa largeur représente 2/7e de celle de l'écu) ; Franc-canton (sa largeur représente un tiers de celle de l'écu)

Franc-quartier

sa largeur représente la moitié de celle de l'écu (il occupe donc un quart de l'écu)

Champagne

Pièce honorable occupant le tiers inférieur de l'écu. Lorsqu'elle est diminuée, elle prend le nom de plaine.

La champagne en forme d'escalier est dite champagne pignonnée. Quand elle ne touche pas les bords de l'écu, elle est dite champagne isolée.

Chape

Pièce honorable constituée par les deux triangles rectangles délimités par le chef, les bords de l'écu et par les deux droites menées du milieu du chef à chacun des angles de la pointe.

Chausse

Pièce honorable constituée par les deux triangles rectangles délimités par la pointe, les bords de l'écu et par les deux droites menées du milieu de la pointe à chacun des angles du chef. C'est le symétrique de la chape.

Chef

Pièce honorable qui occupe le tiers supérieur de l'écu. Le chef désigne aussi la région correspondante de l'écu.

Chef en combinaisons

Le chef peut être soudé à d'autres pièces honorables pour former le chef-barre, le chef-bande, le chef-chevron et le chef-pal, le chef-sautoir, le chef-champagne…

Chef-barre

Pièce honorable en forme de sept, résultant de la combinaison du chef et de la barre.

Chef-bande

Pièce honorable symétrique du chef-barre, résultant de la combinaison du chef et de la bande.

Chef-chevron

Pièce honorable, résultant de la combinaison du chef et du chevron.

Chef-pal

Pièce honorable en forme de "T", résultant de la combinaison du chef et du pal.

Chevron

Pièce honorable en forme de V inversé, formée par la combinaison partielle de la bande et de la barre, se rencontrant à angle aigu près du bord supérieur de l'écu. Le chevron peut être rebattu jusqu'à trois fois. Compte tenu de leur forme, les chevrons ne peuvent pas être répétés au delà de trois. Plus étroit, le motif correspondant (quand il est employé en nombre) se nomme chevronné.

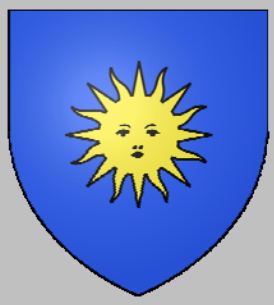
Outre les modificatifs habituels aux figures géométriques, le chevron hérite des attributs propres aux figures pointues (appointé…) et dispose de quelques modificatifs spécifiques :

- Chevron failli (ou défaillant), chevron dont la moitié manque à dextre ou à sénestre.
- Chevron rompu (ou brisé), en plusieurs morceaux. La brisure est normalement située à la pointe du chevron, sinon on précise à dextre ou à sénestre.
- Chevron couché, tourné d'un quart de tour et présentant normalement sa pointe à dextre. Dans l'autre sens, c'est un chevron couché contourné.
- Chevron écimé, dont la pointe est tronquée à l'horizontale.
- Chevron en ogive, chevron dont les deux montants sont courbés, figurant un arc d'ogive.

Chevron pal

Figure formée par la réunion du chevron et de la partie inférieure du pal, qui résulte en une forme de flèche (la partie supérieure du pal donne le pairle renversé).

de Montaigne



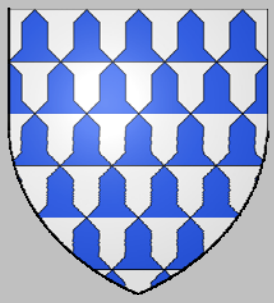
D'azur au soleil d'or.

Allais de Crieux

(avant la Révolution)

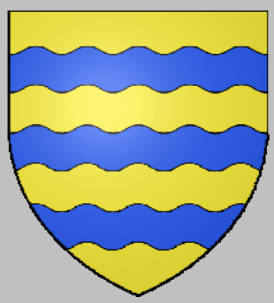
De vair à un franc quartier d'azur chargé d'un soleil d'or.

(après la Révolution)



De vair à un franc quartier d'azur chargé d'un soleil d'or.

Bisset de Verrier



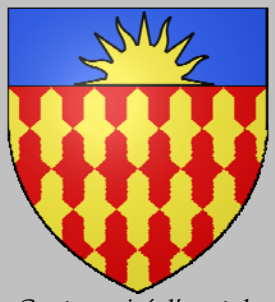
D'or à trois fasces ondées d'azur.

De Tréville de Torignon

De sable à la bande coticée d'or.

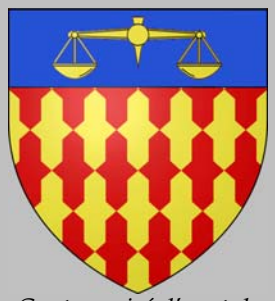
Deneuve de Surly

(avant la Révolution)



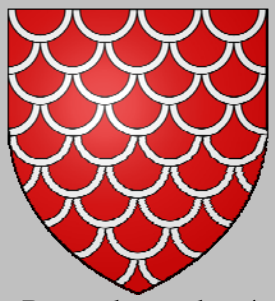
Contre-vairé d'or et de gueules, en chef d'azur, un soleil issant d'or.

(après la Révolution)



Contre-vairé d'or et de gueules, en chef d'azur, une balance d'or.

Dubois d'Arrange



De gueules papelonné d'argent.

Cotice

Petite bande, quand elle est rebattue au delà de quatre pièces, ou réduite au tiers en largeur. Souvent employée seule comme brisure.

La cotice peut être employée dans d'autres positions qu'en bande (barre, fasce, pal), ce qui est alors blasonné. Une cotice réduite est un filet.

La cotice peut se placer parallèlement à une pièce honorable, dont elle suit alors les contours du côté extérieur. Quand la cotice est simple, la pièce honorable peut être dite coticée.

Une cotice à la fois potencée et contre potencée suit la forme des potences en se pliant sur toute son épaisseur, au lieu de présenter de simples excroissances :

Il ne faut pas confondre cette situation avec celle d'une double cotice, dont l'une est potencée et l'autre contre-potencée, les potences étant alors enclavées les unes dans les autres :

Croix

Pièce honorable en forme de croix, formée par la combinaison de la fasce et du pal.

Les quatre régions aux angles de la croix correspondent aux cantons de l'écu. Quand ces régions sont occupées par des meubles secondaires, la croix est dite cantonnée de ces pièces.

La croix connaît de nombreuses variations, en particulier elle peut être "alésée", c'est à dire raccourcie de manière à ne pas atteindre le bord du champ.

De nombreuses variations impliquent que la croix doit être d'abord alésée avant de pouvoir figurer les variations voulue (ainsi pour fleurdelisée, tréflée, ancrée, anillée, etc.) le caractère alésé n'est alors généralement pas blasonné.

La croix devient "meuble" lorsqu'elle apparaît en nombre et/ou en plus petite taille, sous le nom de croisette, bien que parfois, elle garde le nom de croix.

Devise

Fasce réduite (voir divise), posée en chef.

Divise

Fasce réduite, employée seule (à la différence de la burelle, qui forme un champ rebattu).

Même si le blason ne comporte pas de chef, elle est placée ordinairement à cette place. Si elle se situe ailleurs, il faut alors le blasonner.

Émanche

Triangle à peu près isocèle, mouvant du sommet et atteignant la pointe. Contrairement à la pile, l'émanche prend toute la largeur du sommet (sa hauteur est égale à sa base). Contrairement à l'émanchure, sa longueur est celle de tout l'écu.

Émanchures

Petits triangles en nombre, mouvant d'un bord de l'écu, dont la hauteur est à peu près égale à la base (comme l'émanche) et la hauteur à peu près du tiers de l'écu. Les pièces bordées d'émanchures sont dites émanchées.

Embrasse

Pièce honorable, chape ouverte sur l'un des flancs de l'écu dont la pointe touche le milieu de l'autre flanc. L'embrasse est "dextre" ou "sénestre" suivant le côté touché par la pointe.

Enté en pointe

Se dit de l'écu divisé par deux traits courbes, qui partent du centre pour atteindre les deux angles de la pointe. D'argent enté en pointe de gueules. Ne pas confondre avec l'Enté, forme géométrique. Cette pièce sert souvent pour les armes composées, quand le nombre d'armes à composer sur l'écu est impair, mais l'ouverture à la base est alors plus faible.

Escarre

Pièce honorable en forme d'équerre bordant les côtés intérieurs d'un franc-quartier, pour le séparer du reste de l'écu, ou bordant le haut et un côté de l'écu.

Fasce

Pièce honorable constituée par une bande horizontale occupant le milieu de l'écu. La combinaison de la fasce et du pal donne la fasce-pal. La fasce réduite à moins du tiers de sa largeur habituelle est une divise. Rebattue au delà de quatre, c'est une burèle. La fasce, rebattue ou non, peut aussi être ondulée. Les fasces peuvent être de tout émail ou champ.

Fasce-canton

Superposition de la fasce et du canton.

Fasce-pal

Pièce honorable en forme de "T", résultant de la combinaison de la fasce et du pal (quand c'est la partie haute du pal qui est retenue, il s'agit d'un pal-fasce, voir aussi la croix quand c'est le bord en chef et non la fasce qui retient le pal).

Flanc

Pièce honorable qui correspond au bord (dextre ou sénestre) de l'écu, et se prolonge jusqu'au tiers.

Les flancs dextre et sénestre peuvent être blasonnés comme des pals ayant "glissé" à dextre ou à senestre (voir: adextré)

Franc-canton

Voir Canton. Pièce honorable en forme de carré, légèrement plus grande que le canton.

Franc-quartier

Voir Canton. Pièce honorable en forme de carré occupant le quart de l'écu héraldique, qui s'étend jusqu'à la moitié en hauteur et en largeur (par opposition au canton et au franc-canton, plus petit). Il peut occuper quatre positions (dextre du chef, dextre de la pointe, sénestre du chef et sénestre de la pointe), la première (dextre du chef) est naturelle et n'est pas blasonnée. Le plus souvent, le franc-quartier sert en fait d'écu indépendant, utilisé pour charger les armoiries principales.

Giron

Triangle dont la pointe occupe le centre de l'écu, et qui a pour base la moitié d'un côté (et un angle au centre d'un demi-angle droit - en supposant l'écu carré). On précise le bord dont il est mouvant, sur les douze positions qu'il peut occuper: du flanc dextre ou senestre (mouvant éventuellement en chef ou en pointe), du chef ou de la pointe (mouvant éventuellement à dextre ou à sénestre). On ne blasonne pas quand il est mouvant du flanc dextre en chef, qui est sa position normale (la moitié inférieure droite du second cadran héraldique).

Gousset

Pièce formée pour la partie supérieure par un triangle mouvant du chef, et qui rejoint un pal pour la partie inférieure. Similaire au pairle, si ce n'est que la partie supérieure est pleine. Le gousset tire son nom d'une pièce de tissu de forme

Etalon de Viltoille

D'argent à 15 mouchetures d'hermines posés 5, 4, 3, 2 et 1.

Flaubert de Douard

De sable semé de besants d'or.

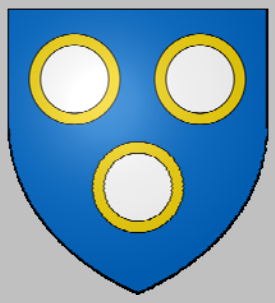
Gautier de La Mothe

D'argent au pal fuselé de sable et d'or.

Lévêque de l'Aury

D'argent à l'aigle de sable.

Praisse de Rachecourt



D'azur à trois miroirs d'argent cerclés d'or posé 2-1.

Riché de Pourcy

(avant la révolution)

Foliolé d'or et de gueules chargé en abyme d'un écusson d'azur au soleil d'or.

(après la révolution)

Foliolé d'or et de gueules chargé en abyme d'un écusson d'azur à la galère d'argent voguant sur des ondes du même mouvant de la pointe.

similaire qui, dans la confection des vêtements, servait à former l'aisselle et, antérieurement, de la pièce métallique qui reliait le devant à l'arrière de l'armure. Protégeant ainsi le cœur d'un coup latéral.

Hamaide, Hameide ou Hamade

Pièce formée par trois fasces alaisées, aux extrémités souvent légèrement arrondies ou en biseau (chanfreinées).

Jumelle

Paire de burelles séparées par un espace de même largeur qu'elles, le tout ayant approximativement l'épaisseur d'une fasce. Lorsque plusieurs jumelles sont présentes, elles sont séparées par un espace supérieur à l'espace interne à chaque jumelle.

Lambel

Brisure formée d'un filet horizontal garni de pendants. Il est apposé dans la partie supérieure du blason, dont il ne touche pas les bords. Le lambel est généralement une brisure de cadet.

Mantelé

Pièce honorable délimitée dans sa partie inférieure par deux traits de partition montant des cantons de la pointe vers le point d'honneur (cœur de l'écu).

Orle

Pièce similaire à la filière, mais distante des bords d'une valeur égale à son épaisseur. Mis en orle sert à qualifier la disposition d'un groupe (par défaut 8) de petits meubles répartis régulièrement sur le chemin que tracerait l'orle à cet endroit.

Pairle

Pièce honorable formée par la partie inférieure du pal et les parties supérieures de la bande et de la barre.

Pal

Pièce honorable formant une bande verticale au milieu de l'écu. Le pal est couramment rebattu jusqu'à trois fois, et peut l'être jusqu'à quatre. Au delà, on parle de vergettes. Le pal est dit "retenu par" quand il tombe depuis un autre sommet que la couture du chef. Il peut être combiné au chef, formant le chef-pal, ou à la fasce, formant soit la fasce-pal (quand le pal est retenu par la fasce) soit une croix (quand le pal est cousu en chef).

Pile

Pièce triangulaire en forme de coin, posée comme le pal, et dont la pointe est orientée vers le bas (contrairement à la pointe). La pile peut être rebattue.

Pointe

Pièce triangulaire posée comme le pal, la pointe en haut (contrairement à la pile). La pointe peut être rebattue.

Sautoir

Pièce honorable, formée par une barre et une bande réunies, en forme de croix de saint André. Les parties du champ laissées libre par le sautoir prennent le nom de "canton" par analogie avec la croix, et le sautoir est "cantonné" quand ces espaces sont garnis de pièces secondaires.

Sénestré

Voir "Adextré".

Trangle

Fasce diminuée figurant toujours en nombre impair sur le blason. Lorsqu'il y en a qu'une, on parle plutôt de divise. Employée en nombre pair, on parlera alors de burelle.

Traverse

Réduction en largeur d'une bande, pratiquement synonyme de bâton.

Vergette

Petit pal, rebattu cinq fois et au delà (par défaut, six fois).

Vêtement

Pièce honorable formée par la réunion de quatre triangles qui occupent les coins de l'écu, laissant apparaître le champ sous forme de grand losange.

Meubles

Les meubles sont des figures (fleur de lys, croix…) qui ne s'étendent pas jusqu'au bord de la région qu'ils occupent (sauf quand ils sont issants), contrairement aux pièces.

Contrairement aux pièces honorables, les lignes qui délimitent les meubles sont toujours tracées, même quand ils touchent des figures de même fond.

Quand l'arme n'est composée que d'un (ou plusieurs) meuble sur un champ uniforme, on peut décrire d'abord le meuble : "Une fleur de lys de gueules sur champ d'or".

Orientation des meubles

Les meubles peuvent être disposés sur le champ ou sur les pièces honorables, voire sur d'autres figures. Les meubles posés sur une bande sont normalement alignés, et prennent l'orientation de celle-ci, dans un sens ou dans l'autre suivant que la principale dimension du meuble est verticale ou horizontale.

Marques de différence

Les marques de différence sont des pièces ou des meubles ajoutés sur un blason existant, pour le distinguer du blason d'origine tout en marquant sa filiation. Les meubles utilisés comme marque de différence sont souvent petits et simplifiés, de même que les meubles secondaires.

Inscriptions

Certaines inscriptions figurent sur des armes.

Liste des meubles

Les meubles héraldiques sont bien trop nombreux pour être tous décrits, ils vont de l'abeille à la vire en passant par le cor ou la mollette.

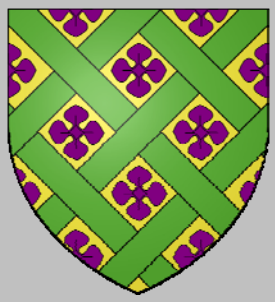
Noms, prénoms et particules

Vous trouverez ci-dessous la façon de nommer et prénommer ses enfants dans les nations de Théah. Il est bien entendu que les dénominations de la noblesse et du vulgum pecus diffèrent énormément dans la plupart des pays. Mais pourquoi reproduire ici une aide de jeu déjà publiée sur le site ? Parce que je me suis aperçu de quelques erreurs qui méritent d'être corrigée.

Saint Michel de Glavène

De sable au chevron d'argent, aux trois roses de même boutonnées d'or et feuillées de sinople.

Sicée de Sicée



D'or fretté de sinople, entre-semé de quatrefeuilles pourpres.

Valroux de Martise

De gueules à la garde chargé d'une fleur de Lys et à la poignée d'épée d'or, la garde en pointe.

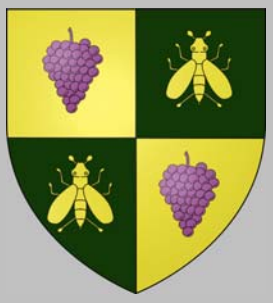
di Bernouilli

De sinople à la croix d'or chargé d'une abeille d'or au canton dextre du chef et d'un croissant d'or au canton senestre du chef.

di Caligari

De sinople à un écu de pourpre à la bordure d'or, chargé d'un griffon à ailes de chauve-souris de même.

di Falisci



Écartelé aux 1 et 4 d'or à la grappe de pourpre, aux 2 et 3 de sinople à l'abeille d'or.

Cas général du Vulgum Pecus

Prénoms

Les prénoms des *Secrets de la Septième Mer* proviennent de l'équivalent national du monde réel. Ainsi, les prénoms montaginois sont les mêmes que les prénoms français et les prénoms ussurans viennent de la Russie de notre monde.

Ces prénoms peuvent être combinés avec un autre pour former un prénom composé – exemples : Karl-Franz, Pierre-Henri, Maria-Soledad, Giancarlo-Franco, etc. Cette pratique est très courante parmi la noblesse.

Patronymes

Tout comme en Europe de la Renaissance, le prénom est plus couramment utilisé pour identifier une personne, et le patronyme n'est employé que lorsque l'identification doit être la plus précise possible et que le prénom seul ne suffit pas. Les noms patronymiques ne sont pas toujours transmis des parents à l'enfant, comme il est d'usage aujourd'hui. La plupart des gens choisissent leur patronyme lorsqu'ils quittent le domicile familial, ou deviennent adultes, pour se distinguer. Souvent, ils adopteront leur nom de famille, mais il existe de nombreux cas où les enfants s'octroient un patronyme totalement nouveau.

Les patronymes peuvent être inspirés par une grande variété de sources :

1 – Noms de lieux

Exemples : Arnaud de Charousse qui est né dans la capitale montaginoise ou Carlos San Juan, originaire de cette ville castilliane.

Ainsi, tous les noms de lieux mentionnés dans l'univers des *Secrets de la Septième Mer* peuvent être employés comme patronymes.

2 – Professions

Exemples : Johann Schmied qui est forgeron ou Baptiste Meunier qui exerce, comme son patronyme l'indique le métier de meunier.

De tels patronymes tendent à se "*fossiliser*" et il est très courant pour un personnage d'être connu et appelé par rapport à la profession de son père ou de son grand-père alors qu'il exerce lui-même une carrière totalement différente ; ainsi, ce Johann "le forgeron" pourrait être actuellement charpentier ou batelier. Naturellement si Johann préfère être appelé Johann Zimmermann (c'est à dire, Johann le charpentier) ou Johann Bootmann (Johann le batelier), rien ne l'empêche de changer de nom !

3 – Surnoms

Exemples : Werner Grosz pour "Werner le gros", Jacques Legrand en raison de sa taille ou Jenny Brown pour "Jenny aux cheveux bruns".

Si un personnage possède un trait caractéristique flagrant, celui-ci pourra être employé comme patronyme. Les surnoms ne sont pas forcément péjoratifs ou peuvent dénoter des qualités, des défauts, des valeurs morales (ou leur absence) ou autres qui ne se constatent pas de visu. Par exemple, Robert Poltron qui, chaque fois qu'on l'appelle ainsi, se remémore avec résignation le petit moment de faiblesse de son grand-père.

4 – Parents ou ancêtre

Exemples : Berndt Hanssohn qui signifie "fils de Hans", Thorfinn Ulfbranddottir qui signifie "dont la mère était Ulbrand", Duncan McLeod, qui signifie ""appartient à la famille de l'ancêtre Leod" ou Rachid ibn Mohammed qui signifie "descendant de Mohammed".

Se nommer soi-même d'après un parent ou un ancêtre – réel ou imaginaire – est une pratique courante et permet ainsi de montrer à tous que l'on descend ou que l'on est parent avec cette célèbre personne.

Spécificités nationales et noblesse

Avalon

L'attribution des noms s'est récemment compliquée en Avalon. Pendant environ six cents ans, la noblesse avalonienne a suivi les conventions montaginoises en la matière, bien que d'une manière un peu altérée par la distance. Quoi qu'il en soit, au cours de ces six siècles, le montaginois fut la langue noble et cultivée de l'Avalon, et seuls les manants parlaient encore leur avalonien natal.

Mais les choses ont changé. En obtenant leur titre de champion éternel d'Elaine, de nombreux chevaliers ont choisi des noms plus traditionnels, libérés de l'influence de la Montaigne. Bien sûr, de telles pratiques ont créé un beau désordre dans la procédure de baptême en Avalon. Presque chaque nom est maintenant une exception à la règle, et certains nobles en changent uniquement pour suivre l'évolution de la mode. Toutefois, voici quelques règles encore utilisées.

Ainsi, le peuple avalonien utilise les quatre techniques patronymiques indiquées précédemment. Concernant la quatrième technique, ils utilisent le suffixe "son" (enfant de).

Exemples : Stewart Robertson, ce qui veut dire Stewart l'enfant de Robert, même si le nom s'est déjà transmis depuis des générations et que le Robert en question est en réalité l'arrière arrière arrière grand-père de Stewart.

Concernant les nobles, ils utilisent normalement le système suivant : titre de noblesse – prénom – nom de famille.

Titre de noblesse : si l'individu possède un titre, celui-ci apparaît devant son nom.

Prénom : le nom de baptême, donné par les parents à la naissance, c'est souvent un prénom composé.

Nom de famille : les noms de familles nobles avaloniens ont tous été composés il y a de cela quelques siècles par l'accolage des noms des branches familiales les plus célèbres, sauf pour la haute noblesse composée d'un nom suivi du préfixe de et de la province d'origine ; mais ces dichotomies ont tendance à disparaître comme cela est indiqué dans l'introduction de l'Avalon.

Exemples : Knight Erwin Pershing-Carlisle pour la petite noblesse et Duke Piram Sheridan de Breg pour la haute noblesse qui a tendance à ne se plus se faire appeler que Piram de Breg.

Castille

En Castille, un nom sert bien plus qu'à identifier un individu ; il reflète également la famille d'extraction. Le modèle qui suit explique chaque partie d'un nom castillian. Gardez à l'esprit qu'il ne s'agit que de la règle générale, et qu'elle comporte des exceptions locales ou ethniques.

Nobles

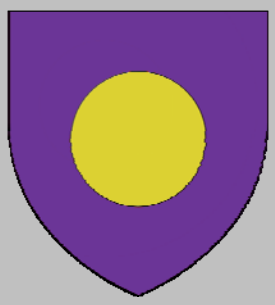
Ils utilisent le système suivant : Titre de noblesse – Prénom – Nom de famille maternel – de(l) – Nom de famille paternel.

Titre de noblesse : si l'individu possède un titre, celui-ci apparaît devant son nom.

Prénom : le nom de baptême, donné par les parents à la naissance.

Nom de famille maternel : le nom intermédiaire, pris par respect pour la famille de la mère.

di Lorenzo



De pourpre à un besant d'or.

di Lucani

De pourpre fretté de dix aiguilles d'argent et sur le tout un écu de sable à la bordure d'argent et au mouton de même.

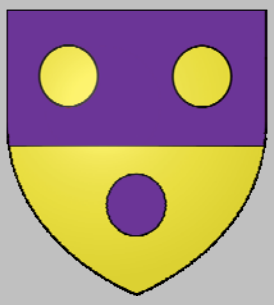
di Mondavi

De sinople à une gerbe de blé d'or liée de sable, au chef d'or chargé d'une abeille de pourpre entre deux besants de même.

di Numanus

De pourpre à la croix de sable frettée d'or, cantonné au chef de deux casques numains d'or, chargé d'un écu de sable à la bordure d'argent et à deux clés d'or posées en sautoir, les pannetons tournés à l'extérieur vers le chef.

di Serrano



Coupé de pourpre et d'or, à deux besants en chef et un tourteau en pointe de l'un en l'autre.

di Vestini

De sinople aux deux épées d'argent passées en sautoir, cantonnées de deux mitres d'or, une en chef, une en pointe et aux deux abeilles d'or aux flancs

"de" : particule honorifique qui précède le nom de famille paternel, on utilise "del" lorsque le nom paternel qui suit commence par une voyelle.

Nom de famille paternel : nom qui indique le lignage direct de l'individu ; sert également à indiquer la région d'origine de Castille.

Exemple : don Pablo Aldana de Lopez, le don signifiant qu'il est noble, Pablo est son prénom, Aldana le nom de famille de sa mère et Lopez celui de son père.

Les femmes mariées : elles suppriment la particule avant le nom de famille paternel et ajoutent le patronyme de leur époux précédé de la particule "de(l)" à la fin de leur nom.

Exemple : doña Celina Bejarano Aldana del Ontiveros. Elle est noble et Celina est son prénom. Bejarano le nom de famille de sa mère, Aldana le nom de famille de son père et Ontiveros celui de son époux.

Vulgum pecus

Les Castillians n'utilisent que les trois premières techniques patronymiques et accolent leur province d'origine précédée de la particule "de(l)" lorsqu'ils veulent signifier leur rancho de naissance.

Exemple : Juan Garcia ou Juan Garcia de Vasquez ; en utilisant cette deuxième formulation, il donne son rancho d'origine.

Pour les femmes mariées, elles adoptent simplement le nom de famille de leur époux.

Les enfants

Par tradition, les enfants se présentent de la même façon qu'indiquée précédemment, puis précise le nom de leur père (le plus souvent) ou de leur mère (plus rarement). Il utilisent pour cela "El hijo de…" ou "La hija de…".

Enfin le suffixe "ito" (littéralement "petit") dénote une certaine affection pour le garçonnet et "ita" convient à une fillette. Si le prénom de l'enfant se termine par une voyelle, on ellipse cette dernière avant d'ajouter le suffixe approprié.

Exemple : Rosita Soldano de Jarregui, la hija de José Ochoa de Jarregui. Ce qui signifie que Rosa est la fillette adorée de José de Jarregui et que sa mère à pour nom de famille Soldano.

Eisen

La plupart des Eisenörs ont trois noms : un prénom, un nom de famille et un ehrenname (ou "nom d'honneur"). Les enfants prennent le nom de famille du père et on leur attribue un ehrenname par égard à un ami ou à un parent proche. Il s'agit en général du prénom de la personne à laquelle on fait honneur. Pour un Eisenör, donner à son aîné le nom d'un ami est le plus beau compliment qu'on puisse faire. En de rares cas, le ehrenname d'un homme est le prénom d'une femme, et vice versa. Bien que cela puisse être amusant, se moquer d'un ehrenname est une terrible insulte.

Quand un Eisenör se présente, il donne son prénom, son ehrenname et son nom de famille.

Exemple : Gregor Himmel Damsken, signifie par là que son prénom est Gregor, que son nom de famille est Damsken et que son ehrenname est Himmel.

Faute d'indication précise quant à l'attribution des noms nobles en Eisen, j'ai pris le parti d'utiliser le système de notre monde. Donc nous utiliserons définitivement le suffixe "von" qui était usité de manière aléatoire dans le jeu. Ainsi, Pösen devient von Pösen, mais von Wische reste von Wische. Le nom de famille qui suit ce préfixe est, la plupart du temps, le prénom d'un ancêtre célèbre. Bien entendu, les nobles eisenörs font précéder leurs noms et prénoms de leur titre de noblesse.

Exemples : Eisenfürst Stefan Gregor von Heilgrund III ou Freifrau Dagmar von Inselhoffer.

Empire du Croissant

De même que pour l'Eisen, j'ai pris le parti d'utiliser le système de notre monde. Ainsi, le peuple utilise les quatre techniques patronymiques décrites précédemment, en faisant parfois usage des préfixes"ibn' " (descendant de), "al' " (fils de) et "el" (vient de).

Exemples : Kemal ibn'Mohammed, ce qui veut dire Kemal le descendant de Mohammed ou Refik el'Zafara qui signifie Refik qui vient de Zafara.

Pour la noblesse, j'ai décidé d'utiliser définitivement les préfixes "binte", "bint" ou "ben" qui était usités de manière aléatoire dans le jeu. Le nom de famille qui suit ce préfixe est, la plupart du temps, le prénom d'un ancêtre célèbre. Bien entendu, on utilise également les préfixes "ibn' " et "al' ".

Exemples : Bey Rachid ben Rella el'Iskandar est donc un noble descendant de Rella vivant à Iskandar ou encore Bayana Meryam bint Saliha est une noble descendante de Saliha.

Inismore

Les Inishs sont de farouches défenseurs de leur culture ; et l'un des éléments primordiaux de cette dernière est leur nom. Les Inishs possèdent deux noms. Le premier est celui qu'on leur donne. Le second est leur nom de famille. Généralement, le nom de famille d'un Inish, comme le stipule la quatrième règle sur les pseudonymes, est précédé de "Mc", qui signifie "fils de", "Ni"qui signifie "fille de" ou "O' " qui signifie "descendant de". On ne se sert du "O' " que pour mettre l'accent sur un lignage d'une figure légendaire ou pour désigner l'un des Tuath d'Inismore. Les autres techniques patronymiques sont toutefois également utilisées, même si plus rarement. Enfin, la seule véritable différence pour les nobles, c'est qu'ils accolent leur titre de noblesse devant leur nom de famille.

Exemples : Patrick O'Neill, ce qui veut dire Patrick descendant de Neill, Paddy McKeough qui signifie Paddy fils de Keough ou Lenna Ni Namarra qui signifie Lenna fille de Namarra.

Ligue de Vendel

Bien que les Vendelars et Vestens parlent toujours la même langue, les Vendelars modifient cette dernière afin de faciliter sa compréhension par les étrangers. Ce phénomène n'est nulle part plus apparent que dans leurs noms. Pour les Vestens, les noms possèdent une valeur inestimable puisqu'il constitue un lien vers l'âme éternelle et les ancêtres d'un individu (voir l'avantage *Nom Véritable*). Les Vendelars considèrent cette vérité comme un peu exagérée… Ils savent que les étrangers ont du mal à prononcer leurs noms et, comme leur survie dépend du commerce, n'ont aucun scrupule à les raccourcir et à les rendre plus prononçables. Les Vendelars pensent qu'ils se contentent de condenser les noms d'origine et de leur donner une forme plus concise et familière – ils adaptent, sans pour autant détruire.

Exemples : Selma Colbjorsdottir est devenue Sela Cole ou Sigvald Mjølkke est devenu Val Mokk.

Avec le temps, ces noms simplifiés tendent à devenir héréditaires à partir de la deuxième génération. Enfin, avec la troisième génération est apparue un nouveau phénomène, certains des marchands les plus importants et/ou les plus riches ont commencé à utiliser des préfixes devant leur nom, à la manière des nobles des autres pays. On trouve ainsi des "van der" (vient de) et des "van" (enfant de).

Exemples : Yda van der Moleg, ce qui veut dire Yda du village de Moleg, ou Coel van Meyers, ce qui veut dire que Coel est le fils de Meyers.

di Villanova

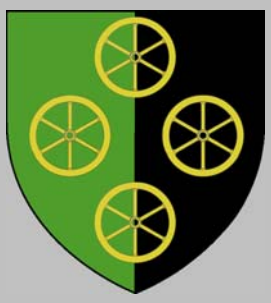
De sinople à l'écusson de d'or chargé d'une couronne de laurier de pourpre et accoté de deux serpents affrontés, ondoyants et tortillés d'argent et couronnés d'or de cinq rais.

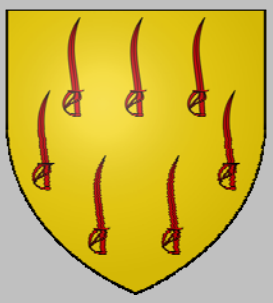
Cymbres

D'argent aux deux clavettes de roue de chariot adossées de sable.

Ussura et le Gaius

De sinople à deux aigles éployées adossées d'or.





gueules chargé de trois étoiles d'argent.

Marches des Highlands

Les Highlander utilisent presque tous la quatrième technique patronymique, même si ce n'est pas une règle absolu avec le suffixe "Mc" qui signifie "du clan des". Que l'on soit noble ou vulgaire, le système est le même. La seule véritable différence pour les nobles, c'est qu'ils accolent leur titre de noblesse devant leur nom de famille.

Montaigne

En Montaigne, il est impossible d'ignorer la famille même si on le désire. Sans sa famille et ses amis, un Montaginois se retrouverait rapidement dans une position indéfendable et ses adversaires se rueraient à la curée. Ainsi, plus que dans toute autre nation de Théah, la Montaigne est un pays où les cousins se serrent les coudes. Le peuple montaginois n'utilise souvent qu'un prénom mais utilise parfois l'une des trois premières techniques patronymique pour personnaliser sa filiation et son cousinage, en particulier chez la bourgeoisie.

Pour les nobles, l'affaire est plus complexe. Ils utilisent le système suivant : titre de noblesse – prénom (souvent composé) – nom de famille paternel – préfixe – nom de la région qu'ils dirigent.

Titre de noblesse : si l'individu possède un titre, celui-ci apparaît devant son nom.

Prénom : le nom de baptême, donné par les parents à la naissance, souvent composé.

Nom de famille paternel : nom qui indique le lignage direct de l'individu.

"de", "de la", "du", "des" ou "d' " : particule honorifique qui précède le nom de famille et est choisi en fonction des terres dirigées.

Nom de la région dont il a la charge : le nom complet de la région dont il a la charge.

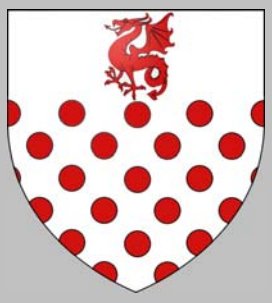
Exemple : le chevalier Pierre-Antoine Gasselin de Vaussuzenet, Pierre-Antoine appartient donc à la famille Gasselin qui possède les terres de la province de Vaussuzenet.

En cas de mariage, l'épouse prend le nom de famille de son mari.

N.B. Comme nombre d'entre vous utilisent aussi bien des suppléments de la VO que de la VF (voire, pour les malchanceux, uniquement la VO), voici un petit tableau de correspondance des noms de famille entre les deux versions :

Version originale	Version française
Allais du Crieux	Allais de Crieux
Baveux	Devereux
Bernvador	Bernadore
Bisset du Verre ou Bisset du Vore	Bisset de Verrier
d'Abaer du Crieux	Ducloulx de Crieux
d'Argeneau	d'Argeneau
d'Aroux	d'Alroux
d'Alreaux	Lissac d'Arrablay
Dancery du Rosemonde	Danceny de Rosemonde
de Mannville	de Manneville
du Sinjin	de Sillery
de Stwallaque	de Stallache
Deneuve du Surlign	Deneuve de Surly
Desaux du Montaigne	Desaix de Montaigne
du Bisset	Donnadieu du Bisset
du Boise	du Boissellier
du Charouse	de Charousse
du Châtelaine	du Châtelet
du Entour	d'Entour
du Ganador	de Ganador
du Lac	Savary du Lac
du Lamolle	de Bragelone
du Montaigne	de Montaigne
du Pannenoir	de Pannenoir
Duboise du Arrent	Dubois d'Arrange
Du Paix	de Pau
Etalon du Toille	Etalon de Viltoille
Flaubert du Doré	Flaubert de Douard
Gaulle dul Motte	Gautier de la Mothe
Guviere d'Allais	Guivert d'Allais
Henried	Hennecourt
Leveque d'Aur	Lévèque de l'Aury
Michel du Gloyure ou du Chenne de Gloyure	St-Michel de Glavène
Pavillion d'Aur	Pavillon d'Aulme
Praisse de Rachetisse	Praisse de Rachecourt
Prevoye	Prévois
Rachitisse du Four	Rachecourt du Four
Reale	Reaume
Riché de Paroisse	Riché de Pourcy
Rois et Reine du Rogné	de Tréville de Torignon *(très fort celle là !)*
Sices de Bastonne	Sicée de Bascone
Sices de Sices	Sicée de Sicée
Tamis	Tamisy
Valroux du Martise	Valroux de Martise

v'Pscov



D'argent semé de besants de gueules au chef de même chargé d'un dragon de gueules.

v'Riasanova

D'or à trois flammes de gueules mouvant de la pointe chargées de trois poignards d'argent pointe en bas.

v'Vladimirovich

De gueules à l'ours entier d'argent au chef de sable chargé de trois arbres aussi d'argent.

Gardes d'Avalon

Black Guard

De sable au chardon d'or, à la bordure de même.

Chevaliers d'Elaine

Parti d'argent et d'azur au calice brochant de l'un en l'autre sur la partition.

Fiannas

De sinople à la tête de bélier d'argent accornée d'or.

Iarann Guarda

Burelé d'or et de sinople de dix pièces, au trèfle d'argent.

Patronyme spécial : de Pau

C'est un pseudonyme souvent utilisé par les Montaginois en fuite, ou qui ont une raison de dissimuler leur véritable nom. Il s'agit de la même méthode qu'utilisent aujourd'hui les Américains qui signent "M. Smith" ou "M. Johnson" dans les registres d'hôtel. Parfois un exilé ou un noble déchu changera son patronyme d'origine pour "de Pau", signifiant ainsi qu'il demeure citoyen de Montaigne en esprit sinon en fait.

Exemples à fin d'éclaircissements :

- Jean Pau, c'est un paysan qui fait usage du premier système patronymique, se prénomme Jean et vient de Pau ;
- Jean de Pau, c'est un Montaginois prénommé Jean et qui dissimule son nom pour une raison ou une autre ;
- Jean Bisset de Pau, c'est un noble montaginois qui se nommait à l'origine Jean Bisset de Verrier, mais qui fut exilé ou déshérité. L'utilisation de ce nom implique qu'il se considère encore comme un fidèle citoyen montaginois.

Ussura

En Ussura, les noms de familles sont longs, compliqués et bizarres. Lorsque naît l'enfant d'un Muzhik, il reçoit un prénom (ou "Nom de Prophète") comme Pavel. Le nom de famille de l'enfant correspond au prénom modifié du père (ici Ivan). On utilisera les suffixes : "ova" ou "ovna" (fille de) ; "ov" pour l'aîné (fils de) ; "vich" pour les cadets (fils de).

Exemples : en se servant d'Ivan de Ekaternava, voici comment s'appellerait ses enfants :

- *Le fils aîné : Pavel Ekaternava Ivanov ;*
- *Le fils cadet : Nikolai Ekaternava Ivanovich ;*
- *Le benjamin et les autres : prénom Ekaternava Ivanovich ;*
- *La fille aînée : Natacha Ekaternava Ivanova ;*
- *Les autres filles : prénom Ekaternava Ivanova.*

L'épouse ajoute le prénom de son époux avec le suffixe "tova" à la fin du sien.

Exemple : la femme de Pavel s'appellera : Iviana Breslau Petrovna Paveltova.

Les boïars utilisent un système simplifié par rapport à celle du peuple. Même s'ils modifient leur nom de famille pour coller au prénom de leur père, ils utilisent parfois le prénom de leur mère en fonction du parent ayant le statut social le plus élevé.

Enfin, quel que soient ses parents, l'enfant de la famille d'un Knias ajoute le nom de sa lignée précédé du préfixe "v' " à la fin de son nom afin de faire remarquer qu'il descend d'une prestigieuse famille.

Exemple : Vladimir Goroduk Drakov v'Pietrov, donc si l'on décrypte ce nom de famille, on obtient, Vladimir dont le père se prénommait Drako, est né dans la ville de Goroduk, est de noble origine et descend de la lignée des Pietrov.

Vestenmannavnjar

Les Vestens ont pour habitude de donner à leur nouveau-né le nom de leur parent ou ancêtre préféré, généralement mort depuis peu. Bien sûr, il en résulte que certains noms sont choisis plus souvent que d'autres. Par conséquent, afin de distinguer tout le monde, la plupart des familles utilisent également des noms patronymiques. On ajoute alors simplement au nom du père (ou de la mère si le père est inconnu) le suffixe "sson" (qui signifie "fils de") ou "sdottir" (qui signifie "fille de").

Exemples : *Olan Eriksson et Hildr Eriksdottir sont le fils et la fille de Erik.*

Contrairement à d'autres cultures théanes, la coutume n'exige pas des femmes qu'elles perdent leur nom le jour de leur mariage.

La plupart des Vestens reçoivent en outre un surnom à un moment ou à un autre de leur vie. Il peut provenir d'une caractéristique physique, d'un haut fait ou même d'un lieu. Lorsque quelqu'un reçoit un surnom flatteur, ses amis se rassemblent et organisent une fête pour l'occasion. Certains surnoms possèdent parfois une connotation désobligeante et il faudra alors des années au Vesten qui le porte pour en recevoir un autre…

Quant à la noblesse, les jarls, ils utilisent les même noms que le vulgum pecus, la seule différence concerne le Jarl (commodément appelé Grand Jarl) de chacune des tribus qui termine son nom du préfixe "af" suivi du nom de la tribu qu'il dirige.

Exemple : *Markkus Thorsson af Naalsfolk signifie que Markkus est le fils de Thor et qu'il dirige la tribu des Naalsfolk.*

Vodacce

En Vodacce, la plupart des membres de la société vodacci, surtout dans la plèbe, n'ont pas de patronyme, seulement un prénom. Ainsi, on différencie deux personnes portant le même prénom par un nom de lieu ou une profession et, donc, même si ce nom de famille n'est pas transmissible, il fonctionne selon l'un des deux premiers systèmes patronymiques.

Exemple : *Roberto Pescivendolo exerce donc la profession de Poissonnier et Luigi Vintimiglia est originaire du village de Vintimiglia. Giuseppe, le fils de Roberto, qui est charpentier et habite à Sant Antonio pourra s'appeler soit Giuseppe Carpentiere, soit Giuseppe Sant Antonio.*

Ainsi, on peut croiser un grand nombre de personnes portant les mêmes noms et prénoms qu'il sera très difficile de distinguer les uns des autres. Ensuite, un patronyme ne devient héréditaire que si un noble vous l'attribue définitivement en récompense de services rendus et il n'a, généralement, plus rien à voir avec un nom de profession ou de lieu et est parfois inspiré du nom de famille du noble qui vous l'a attribué.

Exemple : *Salvator di Vilangela a reçu son nom de famille du prince Giovanni di Villanova en récompense de ses services comme chancelier. Et pour bien marquer le lien de subordination qui les lie, Giovanni lui a donné un nom très proche du sien.*

Quant aux nobles, faute de directives précises, j'ai pris le parti d'utiliser le système de notre monde. Le nom de famille des nobles est donc précédé du préfixe "di" ou "d' ".

Exemple : *Ernestina di Concorezia ou Luigi d'Ampezzo.*

Dans un pays où le nom de famille a une telle importance, pouvoir utiliser celui de l'une des familles princières est d'une importance cruciale, en particulier pour les femmes mariées, mais pas seulement. Ainsi, ceux qui veulent marquer leur noble lignée ajoutent "di", "del", "della" ou "de la" et le nom de la famille princière dont ils sont issus (ou celui de leur époux en cas de mariage) après leur propre nom de famille.

Exemple : *Beatrice di Caligari della Falisci est donc mariée à un membre de la famille Falisci et issue de la famille Caligari.*

Les lignées princières

Voici un petit graphique représentant les lignées princières qui vous permettra de savoir de quelle lignée descend chacune des familles princières présentes aujourd'hui en Vodacce et à quelle époque elle apparaît.

Gardes d'Ussura

Adayrat (Rurik)

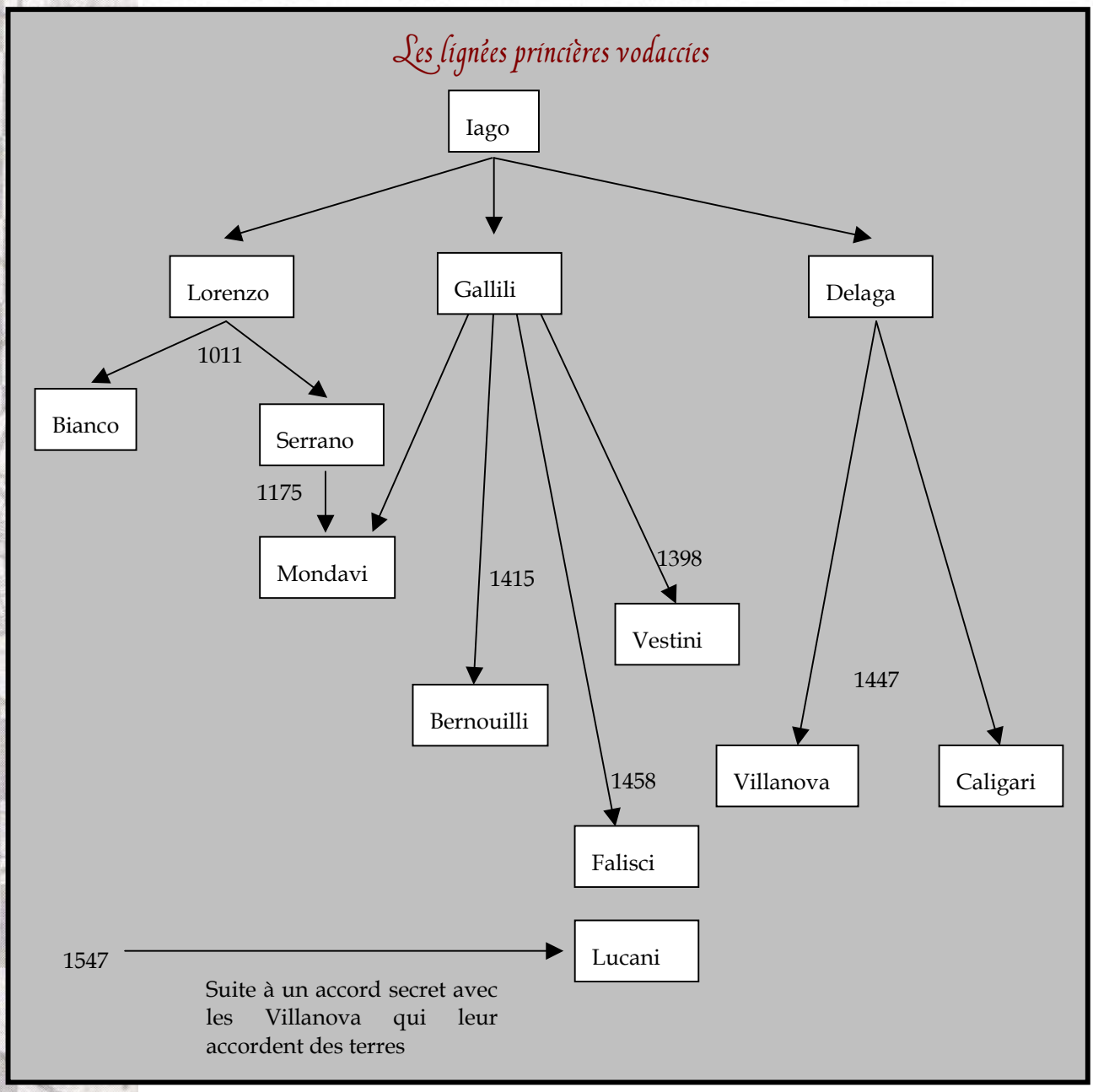
D'argent au loup courant de sable sur une terrasse de même.

Lyontosh (Gallenia)

Coupé de sable et d'argent au pal flamboyant de gueules, brochant sur le tout une épée d'argent garnie d'or.

Medvyed (Veche)

D'or à l'ours passant de sable sur une terrasse de sinople.



Citations et récompenses

Tout seigneur qui se respecte sait faire usage de la "carotte et du bâton". S'il est facile de comprendre ce qu'est le "bâton", il est intéressant de se pencher sur la "carotte" et les différents privilèges et récompenses qu'un souverain généreux peut attribuer à ses sujets valeureux, flagorneurs ou méritants.

En effet, les héros peuvent acquérir l'avantage "Citation" à leur création, on en parle également dans le chapitre sur la Réputation, mais on ne trouve, par contre, aucun exemple concret. Vous trouverez donc ci-dessous une sélection de citations accordées par les rois et dirigeants des *Secrets de la Septième Mer* que le MJ peut utiliser lorsque le héros qui vient d'en recevoir une demande "*Quelle est exactement cette citation que j'ai reçue ?*" ou lorsque les héros font quelque chose de particulièrement héroïque et reçoivent une récompense de leur souverain. Elles peuvent également être décernées à des PNJ afin de leur ajouter un peu de consistance et de background lorsqu'ils occupent des fonctions officielles. Certaines de ces décorations sont des copies de celles de notre monde alors que d'autres sont inventées de toutes pièces. Bien entendu, cette liste n'est pas exclusive et l'imagination du MJ devrait lui permettre d'en créer de nouvelles en fonction des besoins de sa campagne.

Médailles, ordres et décorations

Il s'agit des décorations remises par le souverain pour récompenser actes de bravoure ou performances individuelles. Certaines marquent l'appartenance du récipiendaire à un ordre chevaleresque.

Récompenses internationales

Médaille du mérite

Cette récompense existe dans presque tous les pays sous une forme ou une autre ; même les hommes du peuple peuvent la recevoir. Elle est attribuée pour des actes d'héroïsme ou des performances individuelles exceptionnelles. Suivant les actes récompensés, ces écharpes peuvent comporter des agrafes en forme de feuilles de chêne, d'étoiles ou de diamants ; des actes répétés ajouteront des barrettes de bronze (exemple : le marquis Philippe Etalon de Viltoille a reçu le ruban du mérite avec agrafe d'épées et de diamants ainsi que deux barrettes de bronze pour actes de bravoure, conduite héroïque et commandement exceptionnel sur les champs de bataille). Cette écharpe se porte en travers de la poitrine, allant de l'épaule droite à la hanche gauche.

- Ajoutez une agrafe représentant une épée si la médaille reste remise pour des actes d'héroïsme militaire ou de bataille ;
- Ajoutez une agrafe représentant une rame pour des actes d'héroïsme maritime ;
- La Ligue de Vendel ajoute une barrette d'argent pour récompenser l'excellence mercantile ;
- La Vodacce attribue plutôt un insigne du mérite dont chaque grande famille de princes à sa version.

Valeur militaire

Tous les pays ont une version de cette médaille qui récompense une exceptionnelle bravoure militaire. La plus grande différence entre la médaille de la valeur militaire et la médaille du mérite est que la première est attribuée pour un acte publiquement reconnu, capable d'inspirer le même héroïsme aux autres. Elle est généralement considérée comme une plus haute récompense que l'écharpe du mérite.

Médailles commémoratives

Ces médailles militaires sont attribuées aux survivants des grandes batailles de chaque nation. Médaille de la bataille des Monts Weissbergen, Médaille de la bataille d'Ekaternava, Médaille de la bataille d'El Morro sont quelques-unes des médailles commémoratives montaginoises, mais toutes les autres nations, principautés, doumas, etc. ont leurs propres "commémo" comme elles sont familièrement appelées et expliquent la grande quantité de médailles affichée par certains vétérans.

Paladin de Carloman

C'est un ordre qui peut faire remonter ses racines à l'époque de l'Empereur Carloman et fut fondé le 01 Primus 610 au lendemain de son couronnement comme Empereur des Eisenörs, Montaginois et Vodaccis. Selon l'édit impérial instituant la création de l'Ordre des Paladins, il ne peut y avoir plus de soixante membres. Les Paladins étaient chargés de maintenir l'ordre et la loi dans l'ancien Empire, une mission que nombre d'entre eux tentent de poursuivre aujourd'hui. Cette décoration n'est pas liée à une nation particulière, mais presque tous sont Montaginois ou Eisenör. Un nouveau membre ne peut être intronisé que par le vote à la majorité des membres. Le siège de cet Ordre est à Heilgrundstadt et depuis quelques années, Stefan von Heilgrund fait pression sur le cercle des Maîtres (au nombre de sept) afin qu'il soutienne son autorité et l'appuie comme étant le digne héritier de Carloman le Grand.

Oprechnina (Molhyna)

De sable, à l'aigle bicéphale de gueules au vol déployé, nimbée du champ d'or.

Stelets (Gaius)

De sable à deux haches de bûcheron adossées d'or et emmanchées d'argent.

Tyomnys (Somojez)

De sable à la croix orthodoxe de sinople et deux haches de même, l'une en bande, l'autre en barre, posées en pied.

Gardes d'Eisen

Chiens des marais (Pösen)

Parti d'or et de gueules au chien et au bouc rampants affrontés de sable.

Drachens rugissants (Wische)

D'or au drache de même enroulé sur lui-même.

Fins renards (Fischler)

De pourpre au renard rampant d'or.

Avalon

Legion of the Three Isles

Voici une nouvelle médaille attribuée en Avalon, qui souligne l'union des trois îles sous une même couronne. Elle comporte plusieurs rangs : knight, sergeant, commander et marshal (chevalier, sergent, commandant ou maréchal) ; chacun des trois monarques – Elaine, James McDuff et Jack O'Bannon en détiennent le rang le plus élevé, celui de Royal Marshal. Elle peut être attribuée par n'importe lequel de ces trois rois.

Guardians of the Graal

Cette médaille est remise à des héros qui effectuent des actes exceptionnels au service de l'île d'Avalon. Ce titre n'est pas héréditaire et ne peut être remis que par la reine. Ce sont généralement des favoris d'Elaine, qui travaillent pour elles sur diverses missions (de nombreux chevaliers d'Elaine portent d'ailleurs cette médaille).

Stella's Ribbon

Cette écharpe est remise comme prix lors des concours de tir à l'arc en Avalon. Récemment, elle a également été remise lors de concours de tir au pistolet ou au mousquet, ce qui a provoqué la fureur des traditionalistes.

Order of Leviathan

Cette médaille est remise pour de méritoires services maritimes, en particulier sur les océans. L'Avalon et la Castille ont chacun leur propre version de cette récompense et il existe une grande rivalité entre les récompensés des deux nations, même en temps de paix.

Most Noble Order of the Handkerchief

Le noblissime ordre du mouchoir est un ordre de chevalerie avalonien, fondé en 865 par le Roi Elilodd.

Selon la légende, la création de cet ordre aurait été décidée par le Roi Elilodd lors d'un bal à Luthon, où il dansait avec l'ambassadrice des Sidhes. Celle-ci ayant, en dansant, fait tomber son mouchoir dans son décolleté, le Roi, galamment, le ramassa sous les quolibets des danseurs, le passa entre les boutons de son surcot et coupa court aux railleries par ces mots : "*Honni soit qui mal y pense. Ceux qui rient maintenant seront très honorés d'en porter un semblable, car ce carré de tissu sera mis en tel honneur que les railleurs eux-mêmes le chercheront avec empressement.*"

Cet ordre rassemble autour du souverain cinquante-cinq chevaliers, membres à part entière. Les hommes sont appelés "chevaliers compagnons" et les douze chevaliers d'Elaine en sont membres.

De nobles femmes sont parfois associées à l'ordre, mais ne sont jamais membres avant le règne d'Elaine et la reconnaissance d'Yseult. Elles sont alors nommées "dame au mouchoir". Depuis Yseult, les femmes peuvent être reçues à un grade équivalent à celui de chevalier, et peuvent faire partie des 55 membres. Elles sont nommées "dames compagnons".

L'ordre inclut aussi des membres supplémentaires récompensant les services rendus par des Avaloniens, des Highlanders ou des Inishs pour maintenir de bonnes relations avec la cour Seelie des Sidhes. Cette branche instituée en 1658 par la reine Elaine, n'a pas d'effectif limité mais n'a, pour le moment, récompensés que dix-sept "chevaliers et dames de cœur".

Les chevaliers et dames de l'ordre sont nommés exclusivement par la reine sans consultation des autres membres.

Castille

Ordèn del Leviathan

Cette médaille est remise pour de méritoires services maritimes, en particulier sur les océans. L'Avalon et la Castille ont chacun leur propre version de cette récompense et il existe une grande rivalité entre les récompensés des deux nations, même en temps de paix.

Ordèn del Vellocino de Oro

L'"Ordre de la Toison d'Or" est le plus ancien et le plus élevé des ordres castillians, rarement attribué en dehors de la plus haute noblesse castilliane. En être distingué est source d'un grand prestige, même hors de Castille.

Pluma Académico

La "plume académique" a été créée par Jaime II en 1012 afin de légitimer et d'appuyer la création des universités de Castille. Elle récompense les professeurs et les érudits les plus méritants, une ancienneté minimale de dix ans de service étant requise. Les précepteurs des héritiers de la famille royale en sont toujours récompensés.

Enfin, en 1331, Rodrigo annonce lors de l'inauguration de *la Academia de Cienca del Profeta y Salvador* ("Collège Scientifique du Prophète et du Sauveur") ou plus simplement, *la Cienca,* qu'une plume académique avec encrier d'or sera décerné par le *Rex Castillium* à quiconque sera jugé digne d'un soutien important au développement intellectuel et culturel du pays. Grâce à cette récompense, il peut ainsi inciter ses nobles vassaux à jouer les mécènes divers érudits et universités à travers le pays. Aujourd'hui encore, les deux versions de cette plume académique sont attribuées soit aux érudits les plus brillants, soit aux mécènes les plus généreux.

Medalla de la Resistencia

La médaille de la résistance a été créée afin de récompenser les actes remarquables de foi et de courage qui, en Castille et à l'étranger, auront contribué à la résistance du peuple castillian contre l'ennemi montaginois et ses complices depuis le 15 Quartus 1667, date de la trahison des Ochoa et du début de l'invasion montaginoise. Elle peut être décernée à des personnes ou des collectivités (San Juan par exemple) ayant :

- pris une part spécialement active depuis le 15 Quartus 1667 à la résistance contre les Montaginois et leurs complices sur le sol national ou en territoire relevant de la souveraineté castilliane ;
- joué un rôle éminent à l'étranger dans la propagande et dans l'action des organisations destinées à grouper et à soutenir les efforts de la Résistance ;
- rallié des troupes ou des navires dans des conditions exceptionnellement difficiles ou dangereuse.

Pinza de Oro

En Castille, un concours bi-annuel récompense les plus grands cavaliers de Théah (les participants des autres nations sont les bienvenus). Les vainqueurs de ce concours se voient attribuer l'Eperon d'Or.

Garde de Freiburg (Trägue)

De sable, à une tour d'argent, maçonnée de même.

Guerriers d'acier (Hainzl)

De gueules au heaume d'or taré de trois-quart.

Poings serrés (Sieger)

D'or au panzerfaust fermé en poing d'argent monté en barre.

Spectres (Heilgrund)

D'argent à la faux de sable montée en bande, une tête de mort de sable brochant le tout.

Wachhunde (Freiburg)

D'azur à la tête de loup arrachée d'argent, armée et lampassée de gueules.

Garde de Castille

Garde de Sandoval

De gueules aux deux épées d'or emmanchées d'argent passées en sautoir, cantonnées de quatre mains dextres appaumées d'or.

Garde de Montaigne

Garde du Soleil

D'Azur au soleil d'or, à bordure de même.

Eisen

Eisenerkreuze

La "Croix de Fer" eisenöre est décernée pour service exceptionnel. Il existe deux grades dans cette récompense, Premier Rang et Second Rang (le Premier Rang est réservé au mérite militaire) et les agrafes comprennent des épées, des feuilles de chêne et des diamants.

Drachenkreuze

La "Croix du Dragon" eisenöre n'est décernée que pour des actes véritablement héroïques. Elle ne comporte qu'un seul rang et pas d'agrafe. Cette décoration est considérée comme la plus importante attribuable en Eisen, et son porteur bénéficie toujours d'un grand respect dans ce pays. Elle ne peut être décernée que par l'Imperator en personne et il n'y a pas eu de nouveau récipiendaire depuis le suicide de Reifenstahl, bien entendu.

Abzeichen des Reiters

Les académies eisenöres organisent chaque année une compétition d'équitation et remettent cette médaille aux meilleurs cavaliers. Seuls les étudiants des académies et des universités peuvent normalement participer, mais les officiers militaires des autres pays sont généralement autorisés à concourir contre un lourd droit d'inscription. Respectée, cette décoration n'est toutefois pas aussi admirée que l'Eperon d'Or castillian.

Ligue de Vendel

Sjaal dawn

"L'écharpe de l'Aurore" est une décoration remise pour récompenser un mérite évident au service de la nation, elle est considérée comme d'un rang plus élevé que la médaille du mérite.

Rond de Poolster

L'Ordre de l'étoile du nord est la plus haute distinction accordée en Vendel, et il existe plusieurs grades : Compagnon, Chevalier, Commandant et Maréchal (on dit alors "Maréchal de l'étoile du nord"). Son attribution n'est pas limitée au mérite militaire. L'héritier d'un membre de l'ordre de l'étoile du nord hérite également de cette appartenance, mais au rang de compagnon seulement. Ainsi, l'aîné des fils d'un commandant de l'étoile du nord sera compagnon de ce même ordre, à moins qu'il ne fasse à son tour la preuve de ses mérites et n'atteigne un grade supérieur.

Montaigne prérévolutionnaire

En préambule, il convient de savoir qu'en Montaigne, le port de citation entraîne l'obligation de payer un droit d'enregistrement annuel variable suivant la récompense au secrétaire de la Chambellanie chargé des récompenses. Cette obligation financière sera largement utilisée par Léon-Alexandre XIV qui augmentera fortement ces droits de mutation, les rendra annuels et multipliera le nombre de bénéficiaires avec pour seul objectif de remplir les caisses du trésor. Bien entendu, cela dévalorisa ces décorations.

Ordre de Saint-Pierre

C'est le 8 Octavius 1302 que le Roi Philippe IV, institue "*l'Ordre et aimable compagnie de monsieur Saint-Pierre*", dédié au saint patron du royaume de Montaigne et objet d'une particulière dévotion de la part du monarque. L'Ordre fut fondé "*pour le très spécial et singulier amour que nous avons au noble ordre et état de chevalerie, pour la défense de notre sainte mère l'église et la prospérité de la chose publique*" ; mais plus particulièrement dans le but de contrecarrer l'influence que prenait l'Ordre des Pauvres Chevaliers du Prophète.

L'Ordre de Saint-Pierre se composait initialement de 33 "*gentilshommes de nom et d'armes*" dont 15 étaient désignés par le Roi, Grand maître de l'Ordre, et le reste élu par les membres de l'Ordre. L'élection des nouveaux titulaires de l'Ordre se faisait lors d'un chapitre le 8 Octavius de chaque année, jour de la Saint-Pierre. Les récipiendaires devaient s'engager à renoncer à tout autre Ordre et prêter un serment de fidélité irrévocable au Grand maître et à la couronne de Montaigne. Lors du chapitre, tout titulaire de l'Ordre, y compris le Grand maître, devait se soumettre au jugement, porté par les autres membres sur sa conduite durant les mois de l'année passée. Cette pratique disparaîtra rapidement.

Une lettre patente datée du 12 Secundus 1534 et signée de Jean-Guillaume IV, portera le nombre des Chevaliers de 33 à 50. Hélas, les effectifs de l'Ordre sont pris rapidement d'une inflation galopante sous le règne des Riché de Pourcy et son prestige en est terni. Son insigne est aujourd'hui qualifié de "collier à toutes les bêtes" !

En effet, en raison de la faiblesse du trésor et afin de s'assurer le soutien de ses partisans, l'on compte aujourd'hui dans ses rangs près de 500 Chevaliers, dont certains non combattants, gens de robe ou maires de villes dans ses rangs. Le droit de mutation de l'Ordre de Saint-Pierre est fixé à 500 guilders par an.

Ordre du Cœur de Bastion

L'ordre du Cœur de Bastion est sans conteste le plus illustre des ordres de chevalerie de Montaigne. En 1417, alors qu'Esteban Gallegos de Soldano est proclamé Roi de Montaigne, Philippe-Antoine V reçoit la visite d'un jeune chevalier en son château de Montsange. Bastion, car il s'agit bien de lui, pousse Philippe à revendiquer le trône de Montaigne en tant que Roi légitime. Ainsi, après la bataille de Méllières et la victoire montaginoise le 14 Decimus 1417, Bastion est anobli et Philippe décide de créer un ordre de chevalerie portant son nom dont les effectifs seront limités aux Grands du Royaume.

C'est chose faite le premier jour de la messe des Prophètes de cette année 1417. En ce jour, Philippe-Antoine reçoit, lors d'une cérémonie, la charge de Grand maître de l'Ordre du Cœur de Bastion des mains mêmes de ce chevalier. Il nomme ensuite en conseil de l'Ordre, tous les Chevaliers dont le contingent initial est fixé à 27. Ce chiffre sera porté à 100 par Léon-Alexandre XIV en 1667 à la date anniversaire des deux cent cinquante ans de l'Ordre :

- 4 Chevaliers chargés de l'administration de l'Ordre (le chancelier, le grand trésorier, le secrétaire-greffier et le prévost-maître) portent le titre de "Grand officier". Le grand trésorier et le secrétaire-greffier ne sont pas astreints à faire la preuve de leur noblesse et le chancelier est toujours le juge d'armes du Roi. Cette particularité peut permettre à un roturier d'être reçu dans l'Ordre du Cœur de Bastion.
- 14 grades de Haut-Commandeur réservés aux ducs du Royaume, et décernés à partir d'un âge minimal de vingt-cinq ans. A noter que le Sire de Glavène et la Dame de Sicée sont pour le moment de simples chevaliers de l'Ordre car ils ne détiennent pas encore le titre de duc. Seuls leurs arrière petits enfants pourront le recevoir.
- 82 doivent être issus de la noblesse depuis au minimum trois générations paternelles et âgés de plus de trente ans.

Exception faite des chevaliers chargés de l'administration, pour être admis dans l'Ordre du Cœur de Bastion, il faut être Chevalier de l'Ordre de Saint-Pierre. Si tel n'est pas le cas, les futurs membres du Cœur de Bastion sont reçus dans l'Ordre de Saint-Pierre, la veille de leur admission dans l'Ordre du Cœur de Bastion. Pourvus des deux Ordres royaux, ils reçoivent alors le titre convoité de "Chevalier des Ordres du Roi".

Ainsi, c'est le premier jour de la Messe des Prophètes 1667, au siège de l'Ordre sis en la cathédrale de la Lance Enflammée à Charousse, qu'eut lieu la première cérémonie de réception. Les suivantes se feront lors d'un chapitre (assemblée délibérante), tous les 1er Primus. Les futurs Chevaliers du Cœur de Bastion doivent se présenter vêtus d'un costume de drap d'argent, avec bas de soie blanche et chaussés de souliers blancs. Ils prêtent serment au Roi de Montaigne, puis reçoivent de celui-ci, un lourd manteau de velours noir à traîne, doublé en satin de couleur feu, bordé de flammes. Sur cet habit repose le collier que le Roi remet aux nouveaux titulaires.

Le droit de mutation de l'Ordre du Cœur de Bastion est fixé à 1 000 guilders par an pour un chevalier et 5 000 pour un Haut-commandeur.

Ordre de l'Astre Solaire

Toujours pour accroître ses ressources financières, Léon-Alexandre XIV crée le 17 Quartus 1650, date de son anniversaire, l'ordre de l'Astre Solaire. Cette médaille, attribuée à toute personne méritante (y compris étrangère), apporte un prestige social important à son détenteur, car le Roi organise chaque année une grande cérémonie en son Palais du Soleil avec tous les membres de l'Ordre. A sa mort, on compte près de 3 200 titulaires de cette décoration qui, chaque année, règlent leurs 150 guilders de frais de mutation, sous peine de se voir retirer la décoration.

Médaillon des deux mousquets

Officiellement dénommé Médaillon des deux mousquets, mais appelé couramment Médaillon de Vétérance, cet ordre est accordé aux soldats, marins et mousquetaires en récompense de l'ancienneté de leurs services – mais pas aux officiers, pour lesquels l'ordre royal et militaire de Saint-Léon est prévu. Le but de cette décoration est d'inciter les "bons soldats" à se réengager dans l'armée en leur attribuant "haute paye, chevron et Médaillon des Deux Mousquets." Le Roi (puis l'Empereur) accorde aux titulaires, outre l'exemption de la taille personnelle et des corvées en nature, celle du logement des troupes. A l'origine, simple marque distinctive brodée et cousue sur le côté gauche de l'habit, il devient une médaille récompensant vingt années de service. Cette récompense est remise, accompagnée d'un brevet sur parchemin, lors d'une cérémonie solennelle en présence du régiment en armes, après que le titulaire ait prêté serment de fidélité au Roi (puis à l'Empereur). Elle se différencie de la Valeur Militaire en ce qu'elle récompense une ancienneté de service et pas un acte de bravoure. Le droit de mutation de la Médaille des Deux Mousquets est fixé à un mois de solde du militaire.

Médaille de l'Empereur

Cette médaille est attribuée aux officiers des régiments et navires du pays qui se sont comportés de manière admirable au combat. Le droit de mutation de la médaille de l'Empereur s'élève à 150 guilders annuels.

Médaille de l'Impératrice

Pendant de la médaille de l'Empereur, elle est attribuée à un régiment ou un navire qui se comporte admirablement. Cette médaille appartient à l'unité, tout comme le drapeau d'un régiment ; ainsi, les officiers appartenant à l'unité récompensée ne peuvent porter la médaille de l'Impératrice que pendant leur temps d'appartenance à la formation. Il est très rare que ces médailles soient attribuées séparément et si le régiment reçoit la médaille de l'Impératrice mais que l'un des officiers de la formation ne reçoive pas la médaille de l'Empereur, cet homme sera victime d'un véritable ostracisme de la part de ses pairs, car il s'agira là de la preuve de son incompétence ou de sa lâcheté.

Ordre royal et militaire de Saint-Léon

Cette décoration est sans doute l'une des plus populaires et prisées de la période monarchique. C'est Léon-Alexandre XIV qui institue par l'édit du 4 Octavius 1647, l'Ordre royal et militaire de Saint-Léon. Il offre pour la première fois, la possibilité à un officier d'origine non noble, d'acquérir, au combat, un titre de Chevalier. Les statuts d'origine le précisent d'ailleurs parfaitement : "*il ne sera reçu dans cet Ordre que des officiers ayant la vertu, le mérite et les services rendus avec distinction dans nos armées et seront les seuls titres pour y entrer.*"

Le nouvel Ordre suscite une grande ferveur dans l'armée et a un effet fort stimulant chez les cadres militaires. Cette décoration devient bientôt plus convoitée que la fortune. Par ailleurs, la perspective de la recevoir est probablement l'une des clefs du redressement militaire de la Montaigne sous Léon-Alexandre XIV.

Cependant, malgré la suppression de la distinction de naissance, l'Ordre de Saint-Léon reste strictement réservé aux officiers ayant servi dans les armées royales, sur terre ou sur mer, pendant dix ans ; temps de service qui sera porté ultérieurement à vingt ans. L'Ordre de Saint-Léon comprend trois grades : Chevalier, Commandeur et Grand-croix. Si l'on peut être

nommé Commandeur directement, les Grand-croix doivent être choisi parmi les Commandeurs.

Selon les statuts d'origine, l'Ordre peut comprendre un nombre illimité de Chevaliers, 32 Commandeurs et 11 Grand-croix.

Le Connétable et le Grand Amiral sont, de droit, nommés Chevaliers. Les ducs et membres de la famille royale n'obtiennent un grade dans l'Ordre qu'après avoir effectué leur première campagne de guerre.

Chaque année, une assemblée générale, précédée d'une messe, doit réunir le jour de la Saint-Léon tous les membres de l'Ordre. L'assemblée élit pour un an un Conseil, composé de 6 Chevaliers, 3 Commandeurs et 2 Grand-croix, chargé de l'administration de l'Ordre. Un greffier, un trésorier et un huissier, choisis parmi les hauts fonctionnaires de la Chambellanie et mis à disposition du Conseil, assurent la gestion des affaires courantes. Ces fonctionnaires ont droit au port de la croix de Chevalier de Saint-Léon et au titre d'officier.

Le droit de mutation de l'Ordre royal et militaire de Saint-Léon est fixé à 2 000 guilders par an pour un Grand-Croix, 1 000 guilders pour un Commandeur et 250 guilders pour un Chevalier.

Montaigne révolutionnaire

Pendant la Révolution montaginoise, la journée du 27 Septimus 1668 est une date essentielle et l'un des événements les plus marquants de cette période. La prise du Palais du Soleil, symbole de l'absolutisme, aura une considérable répercussion nationale et internationale et sera choisie comme date de la fête nationale par le Conseil des Huit.

Pour commémorer cet événement historique, Arnaud de Charousse et Hubert St-Michel de Glavène décident de créer deux médailles spécifiques à attribuer aux vainqueurs de ce combat, ceux qui ont "éclipsé" l'Empereur.

Dans l'arrêté de création de la médaille de l'éclipse, le Conseil des Huit interdit le port des décorations royales sous peine de "*suspicion d'atteinte à l'autorité du Conseil*", souvent prélude à une arrestation brutale du Comité de Salut Public et une place dans la file menant au *Coiffeur*.

Médaille de l'éclipse

Le commandant Gilbert de Muguet demanda le 10 Octavius 1668, qu'il soit attribué une médaille aux mousquetaires et soldats ayant participés à cet événement historique. Cette médaille fut créée par l'arrêté du 24 Octavius 1668 et remise à chaque titulaire accompagnée d'un brevet d'attribution. Mais le port de cette décoration fut interdit par le décret du 21 Septimus 1670, qui demanda aux citoyens titulaires de déposer sous huitaine, à leur mairie, leur insigne et leur brevet, sous peine d'emprisonnement pour haute trahison.

Couronne révolutionnaire

L'on dénombra 1352 vainqueurs au Palais du Soleil qui ne faisaient pas partie des mousquetaires. Une commission spéciale fut chargée par le Conseil des Huit de dresser la liste officielle des participants. Finalement, ce fut à l'issue de plusieurs séances tenues entre le 15 Secundus 1669 et le 17 Quintus 1669, que fut arrêtée la liste définitive, qui porta à 1379 le nombre des vainqueurs. Comme dans bien des cas similaires, il y eu quelques abus et des noms furent rajoutés au dernier moment…

Le 19 Quintus 1669, ces vainqueurs se virent accorder par le Conseil des Huit diverses récompenses, dont une couronne révolutionnaire, devant être appliquée sur l'habit au bras gauche ou sur le revers gauche, ainsi qu'un brevet honorable devant justifier leur titre de vainqueur du Palais du Soleil.

Le premier modèle de cette Couronne révolutionnaire sera fait d'une couronne brodée cousue sur l'habit ; mais rapidement, les titulaires qui considéraient que cette couronne était une décoration, feront réaliser un insigne portable en bronze. Le port de cette décoration sera interdit par le décret du 21 Septimus 1670, qui demanda aux citoyens titulaires de déposer

sous huitaine, à leur mairie, leur insigne et leur brevet, sous peine d'emprisonnement pour haute trahison.

Montaigne sous la Restauration

Par décision du 21 Septimus 1670, Montègue restaure le port des insignes de la période précédent la Révolution, seul l'Ordre de l'astre solaire est définitivement aboli en même temps que les récompenses révolutionnaires.

Croix des volontaires royaux

Le 14 Septimus 1670, le Roi Montègue Ier créé cette médaille pour récompenser ceux qui se soulevèrent, dans les provinces, contre l'oppression du Conseil des Huit et permirent le retour de la royauté dans le pays.

Croc de fer

Le 30 Sextus 1670, Montègue est couronné Roi de Montaigne. A cette occasion, il prononce la formule rituelle : "*Theus me l'a léguée, gare à qui l'effleure*." En effet, la couronne des rois de Montaigne est censée renfermer en son sein une dent du Premier Prophète, qui protégerait le souverain et sa lignée. Faisant fi de ces superstitions, Léon-Alexandre XIV avait déposé ce simple bandeau de fer dans sa salle des joyaux le jour où il s'était autoproclamé Empereur et avait ceint son front d'une magnifique couronne d'or incrustée de joyaux. Voulant marquer le retour d'un Roi légitime sur le trône et le rapprochement avec l'Eglise du Vaticine, Montègue fit le choix de revenir aux traditions ancestrales. Il envisagea aussitôt de créer un ordre de chevalerie à partir de ce symbole.

C'est ainsi que fut créé, le 7 Julius 1670, l'Ordre du Croc de Fer, destiné en particulier, à s'assurer de la fidélité d'une élite défendant la royauté instaurée par Montègue. Ce dernier est Grand maître de l'Ordre à vie, en qualité de fondateur ; l'Ordre du Croc de Fer se compose de 500 Chevaliers, 100 Commandeurs et 20 Dignitaires, qui sont intronisés tous les 7 Julius dans la cathédrale de la Lance Enflammée restaurée. Ils doivent prêter serment de dévotion "*à la défense du Roi, de la couronne et de l'intégralité du royaume de Montaigne, et à la gloire de son fondateur*." L'Ordre du Croc de Fer récompense les services rendus à la Couronne de Montaigne, tant dans la carrière des armes, que dans celle de l'administration, de la magistrature, des lettres ou des arts.

Ussura

L'Ussura fait preuve de moins de formalisme que les autres nations de Théah et chaque Gaius créée son propre ordre lorsqu'il accède au trône. Ainsi, le précédent Gaius avait créé la médaille de la Fureur de l'Ours alors qu'Ilya a préféré introniser plusieurs impétrants dans l'Ordre de la Serre de l'aigle.

Vestenmannavnjar

Tout comme les Ussurans, les Vestens n'ont pas de décorations officielles ou formelles, elles sont créées en fonction des circonstances par les Jarls qui les remettent à leurs hommes. Bien entendu, elles ne sont reconnues que dans les étendues gelées du nord. Mais ce sont là des récompenses anecdotiques, les Jarls préfèrent récompenser leurs fidèles serviteurs en leur attribuant un surnom flatteur (reportez-vous à la partie sur les *Noms, prénoms et particules*) et une grande fête en leur honneur. Et parfois, lorsque le Vesten a fait preuve d'un courage et d'un héroïsme exemplaire, le Jarl peut demander à son skalde d'écrire une saga en son honneur, amenant le héros à la postérité dans son pays.[13]

Vodacce

Chacun des princes vodaccis a créé au fil des siècles ses propres décorations, mais il en existe deux qui sont nationales.

[13] Merci à Karkared pour les idées de récompenses à attribuer à des Vestens.

Ordine dell'Impero Antico

L'Ordre de l'Empire Antique est le plus ancien connu et remonte à l'époque de l'Empereur Corantine. Il est très rare de se voir attribuer cette distinction car elle nécessite le consentement unanime de tous les princes de Vodacce (vous comprenez pourquoi elle est rare ? ^_^). Ce titre peut être héréditaire, moyennant l'approbation d'un haut légat ; ce n'est généralement qu'un coup de tampon sur un document officiel, mais il arrive que l'héritier légitime soit refusé au profit d'un cadet, voire que la décoration soit rejetée d'emblée lorsque le bénéficiaire a une réputation trop malsaine. Là encore, il existe plusieurs grades : Compagnon, Centurion, Commandant, Légat et Haut Légat – il ne peut y avoir plus de trois Hauts Légats au même moment.

Difensori della Prima Città Santa

A l'origine, les "*Légionnaires du Palais du Hiérophante*" choisirent de rester à Numa pour protéger les trésors, les bâtiments et les ecclésiastiques qui refusèrent de suivre le Troisième Prophète en Castille. Au fil des générations, c'est presque devenu un club de gentilshommes vodaccis plutôt qu'un ordre chevaleresque ou militaire.

Aujourd'hui, les "*défenseurs de la Première Cité Sainte*" disposent d'un siège officiel dans l'ancienne caserne des légionnaires à Numa et ses membres peuvent donc s'y réunir sans risque d'être empoisonnés, défiés en duel ou victimes de sorcellerie. En raison de ce statu quo qui permet de rencontrer, négocier, discuter en toute quiétude avec les autres membres de la noblesse vodacci, c'est une récompense recherchée dans le *Grand Jeu*. Elle ne peut être remise que par l'un des sept princes ou des cinq cardinaux vodaccis. Ces douze personnalités en sont membres de droit.

Eglise du Vaticine

La Croix du Templier

C'est une médaille militaire accordée par les archevêques, les cardinaux ou le hiérophante en personne aux personnes ne faisant pas partie d'un ordre religieux ou de l'Eglise. Créée à l'origine pour les chevaliers qui se joignaient aux Croisades, elle est aujourd'hui remise aux soldats qui font preuve de courage et d'abnégation dans les missions approuvées par l'Eglise. La Guerre de la Croix entraîna la distinction d'un grand nombre d'Eisenörs de confession vaticine.

Autres citations et récompenses

En dehors des médailles, un souverain a bien d'autres méthodes pour récompenser ses vassaux et fidèles serviteurs.

Lettre de recommandation

Cette lettre permet à un noble de prouver la "qualité" de sa noblesse. C'est une sorte d'arbre généalogique qui remonte jusqu'à l'anoblissement de l'ancêtre du personnage. Certains clubs de gentilshommes, et d'autres organisations, réclament un certain nombre de "quartiers de noblesse" pour intégrer leurs rangs. Ces quartiers de noblesse sont le "nombre de rangs" jusqu'où vous pouvez faire remonter vos lignées paternelle et maternelle.

Lettre de marque

Les lettres de marque ou lettres de course sont des lettres patentes d'un souverain permettant à un capitaine et son équipage de rechercher, attaquer, saisir et détruire les navires ou les équipements d'une nation adverse dans les eaux territoriales internationales ou étrangères. Le détenteur de cette autorisation est autorisé à "courir sus" aux ennemis de son pays en temps de guerre. Il doit remplir de nombreuses conditions pour bénéficier de ce statut de corsaire, notamment en ce qui concerne la déclaration des prises, et le fait de traiter les équipages et les passagers des navires comme des prisonniers de guerre. Les corsaires capturés sont considérés aussi comme prisonniers de guerre et non comme des pirates.

Commutation de peine et pardon royal

Le souverain, ou la haute noblesse, peut parfois vouloir accorder une réduction de peine ou une levée d'écrou à l'encontre de l'un de ses sujets qu'il a autrefois fait emprisonner. Que ce soit pour montrer sa mansuétude à l'ensemble de son peuple, contre une gratification financière importante ou parce qu'il s'agit d'un ami, la lettre patentée signée de l'autorité royale ou ducale permet à celui qui l'obtient de sortir du cachot.

Provision d'un office

Un office est dans une dignité personnelle consentie par un souverain à un individu pour le faire participer à l'exercice de sa souveraineté, il lui est donc facile d'attribuer une telle charge pour récompenser un sujet méritant. Vous trouverez plus de détails sur ces offices dans le chapitre I et le fonctionnement ludique au chapitre VI.

Lettre d'anoblissement

L'anoblissement est un acte formel de promotion d'une personne par la volonté d'un souverain, provoquant un changement d'état social en lui conférant la noblesse. D'une manière générale, on confère la noblesse en incorporant un individu non noble au sein de la chevalerie. Reportez-vous au chapitre II pour en savoir plus sur les titres de noblesse et les possibilités d'anoblissement (en particulier dans la description de la noblesse montaginoise qui explicite particulièrement les différentes possibilités de rejoindre cette classe sociale).

Relèvement de titre de noblesse

Un sujet déjà noble peut se voir récompenser par son suzerain en élevant son titre de noblesse. Par exemple, en Montaigne, un baron pourra être nommé comte, vicomte ou marquis par l'Empereur. Seul le Roi peut relever un titre de noblesse.

Usage des armoiries royales

Etre autorisé à apposer le symbole royal sur ses armoiries est un grand privilège prisé même par la plus haute noblesse. En Montaigne, seules quelques familles portent le soleil impérial sur leurs blasons.

Concessions outre-mer

Depuis la découverte de l'Archipel de Minuit, et encore plus depuis l'émergence de Cabora, les souverains des nations de Théah accordent parfois en récompense des concessions sur des terres outre-mer afin d'inciter leurs vassaux à émigrer et peupler ces nouvelles terres. Le *Rex Castillium* est un grand utilisateur de ce type de récompense.

Exonération d'impôts

Le souverain, la noblesse ou le clergé qui perçoit un impôt peut parfois récompenser ses sujets en les exonérant de tout ou partie des taxes qu'ils encaissent à leur encontre. La durée de cette exonération peut varier d'un an à dix ans en passant par un privilège à vie ou héréditaire.

Droit de perception d'une taxe

Le souverain, la noblesse ou le clergé qui perçoit un impôt peut parfois récompenser ses sujets en leur permettant d'encaisser, à sa place, le profit de cette taxe. La durée de ce droit de perception peut être d'une année, de dix ans, à vie ou héréditaire.

Concessions sur le domaine royal

Le souverain, la noblesse ou le clergé peuvent accorder des concessions sur leur domaine d'exercice du pouvoir. Ces concessions s'étendent du droit d'extraction de mines, de pêche, de chasse à l'exclusivité de commerce fluvial, maritime ou d'un domaine commercial

particulier (tissage, vignes, etc.), et toute autre concession qui puisse sortir de l'imagination du MJ. La durée de cette concession peut être d'une année, de dix ans, à vie ou héréditaire.

Territoires

Le souverain, la noblesse ou le clergé peuvent céder une partie de leurs terres au profit de l'un de leurs vassaux. Une telle récompense est toutefois rare car les suzerains éprouvent beaucoup de difficultés à concéder leurs droits territoriaux.

Fournisseur exclusif

Le souverain, la noblesse ou le clergé peuvent imposer à leur administration de s'approvisionner exclusivement auprès d'un sujet particulier, quel qu'en soit le prix (mais mieux vaut ne pas abuser du privilège royal…). La durée de cette exclusivité peut être d'une année, de dix ans, à vie ou héréditaire.

Mariage

Le souverain ou la noblesse peuvent parfois offrir la main de l'une de leurs fille, nièce, sœur, etc. en récompense à l'un de leurs vassaux. Dans *Les Secrets de la Septième Mer*, cette pratique s'entend également pour les enfants mâles. Ce peut être une récompense très prisée pour un roturier, car cela permettrait à ses enfants d'accéder à la noblesse.

Indulgence

Au sein de l'Eglise du Vaticine, l'indulgence est la rémission totale ou partielle devant Theus de la peine temporelle encourue en raison d'un péché déjà pardonné. Voici un extrait du code de droit canonique vaticin sur les indulgences : "la rémission devant Theus de la peine temporelle due pour les péchés dont la faute est déjà effacée, rémission que le fidèle bien disposé obtient à certaines conditions déterminées, par l'action de l'Église, laquelle, en tant que dispensatrice de la rédemption, distribue et applique par son autorité le trésor des satisfactions des Prophètes et de leurs Témoins."

Selon la doctrine vaticine, le péché est effacé par le sacrement du pardon (confession). Mais ce sacrement n'enlève pas la peine temporelle due au péché, qui se traduit généralement par un temps de purgatoire si elle n'est pas d'abord purgée sur terre par des actes de foi et de charité (actes de réparation). Cette peine temporelle peut être atténuée voire effacée par l'indulgence. L'indulgence est dite partielle ou plénière, selon qu'elle libère partiellement ou totalement de la peine temporelle due pour le péché. En ce qui concerne les indulgences partielles, elles se comptent traditionnellement en jours, mois ou années. Les indulgences partielles peuvent être concédées par les archevêques et cardinaux, les indulgences plénières étant le fait réservé du Hiérophante.

Attribution d'un nom de famille *(Réservé à la Vodacce)*

En Vodacce, la plupart des gens portent un nom de famille par commodité, mais ils ne sont pas héréditaires. Ainsi, il est très difficile pour un Vodacci de remonter sa lignée très loin dans le temps s'il ne possède pas un véritable nom de famille. Devenus un enjeu du *Grand Jeu* , les noms de famille sont donc attribués comme une récompense importante en Vodacce, car s'ils ne vous assimilent pas à la noblesse, au moins peut-on affirmer que vous en êtes proche, un serviteur dévoué sans doute, et qui à l'oreille de son seigneur. Mieux vaut donc s'en méfier.

Geis *(Réservé à l'Avalon)*

Dans les îles Glamour, un seigneur peut demander à un druide de lancer un geis (mineur ou majeur, tout dépend de vos faits d'armes) sur votre personne.[14]

[14] Pour en savoir plus sur le sujet, reportez-vous à l'ebook *Derrière le Voile*.